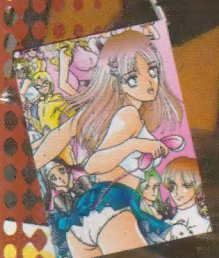
LODOSS azine

Serie III

Anno IV
Giugno
3
5000
lire-mensile

D.ZONE



All' Interno
166

NEWS
REVIEWS

Recensioni:

- Escaflowne
- Il Paradiso delle Dee
- Nadesico
- Black Jack
- DOSSIER SAGHE FANTASY

Majutsushi Orphen © Yokinobu Akita, Yuya Kusakawa, Kadokawa Shoten, TBS. All rights reserved.

LODOSS

TERMINI TECNICI

Anime: è la contrazione del termine "Animation" e viene utilizzato per riferirsi ad un qualsiasi cartone animato di produzione giapponese.
Character Designer: è colui che realizza graficamente l'aspetto dei vari personaggi di una serie.
Manga: è il termine con il quale vengono identificati i fumetti del Sol Levante. Il suo significato è "immagini per divertimento".
Manhwa: è il termine con il quale identifichiamo i fumetti di Hong Kong. In altre parole è la versione cinese di "manga".
Mecha Designer: è colui che realizza graficamente tutte i mezzi meccanici, siano essi grandi astronavi ovvero piccole automobili, che appaiono in una serie.
O.A.V.: è un'abbreviazione che sta per "Original Animation Video" ed identifica tutte le produzioni animate giapponesi che vengono prodotte per il mercato home-video. Il primo risale al lontano 1983. Quando trovate la scritta A.A.V., siamo di fronte ad un O.A.V. di genere erotico (Adult Anime Video).
SD: è la contrazione del termine "super deformed" e viene utilizzato nelle produzioni animate per ridicolizzare un determinato personaggio, che appare non più nella sua veste grafica originale, ma viene rimpicciolito e dotato di una enorme e buffissima testa.
Settei: sono i disegni preparatori dei personaggi, ripresi da ogni angolatura e con indosso tutti i vestiti che indosseranno durante la serie.
Share: è il "famoso" indice di gradimento di una serie. E' la percentuale di telespettatori sintonizzati, in uno stesso arco di tempo, su un medesimo programma.
Storyboard: è la stesura completa di tutte le scene e delle sequenze di un anime disegnate dal regista o da un suo assistente.

LODOSS

LODOSS 33- III serie n° 3
Pubblicazione mensile
Aut.442 del 12-4-1995 presso il Tribunale di Pavia

Editore:
Rock'N'Comics Via C.Battisti 80, Pavia

Direttore responsabile:
Renzo Basora

Direttore editoriale:
Dario Vallati

Redazione:
Andrea Destro
Cristian Giorgi
Alessio Lotito
Fabrizio Francato
Alessandro Caputo
Marco Montericcio

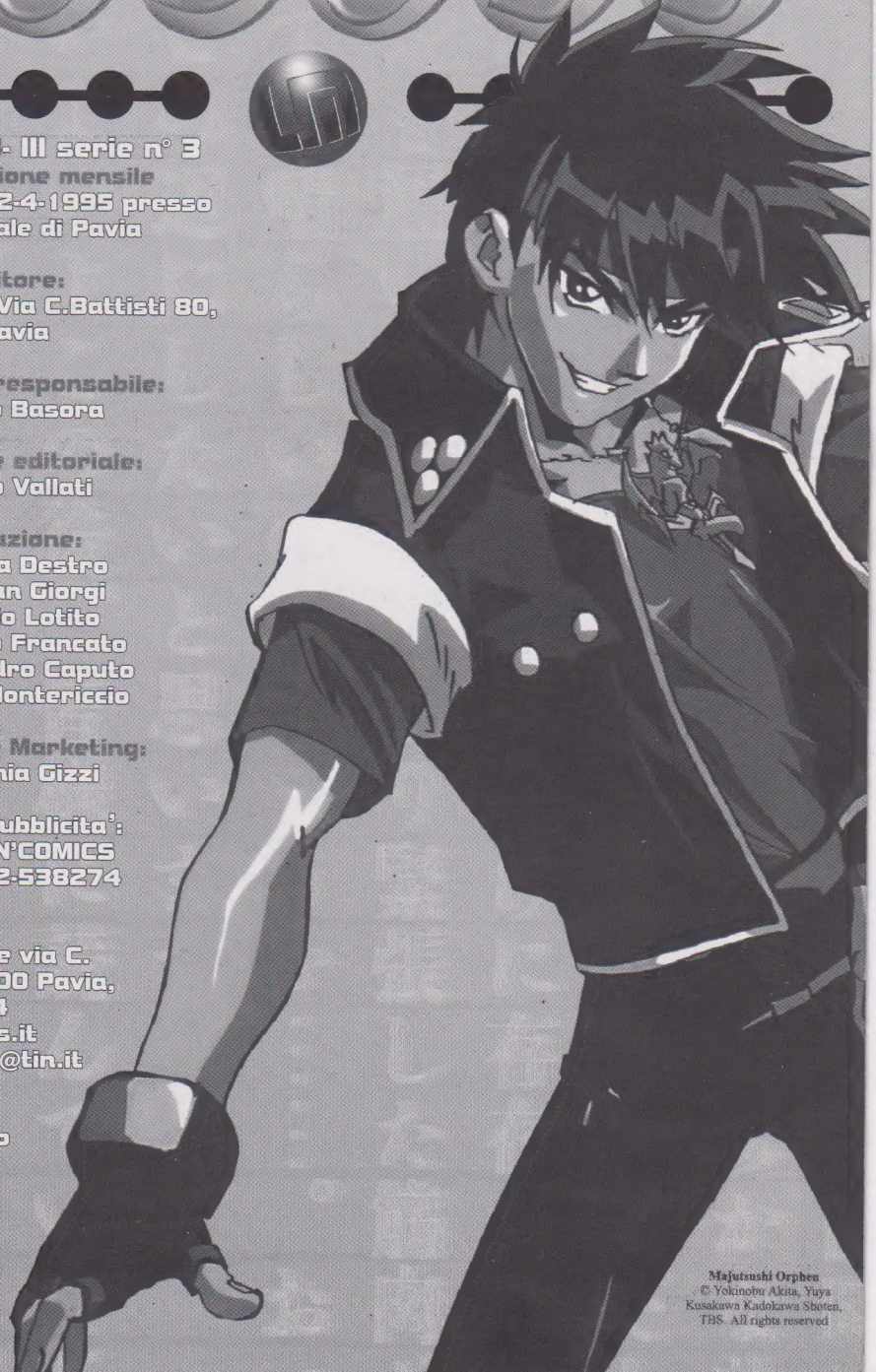
Direttrice Marketing:
Stefania Gizzi

Per la pubblicita':
ROCK 'N'COMICS
tel.0382-538274

Redazione:
LODOSSmagazine via C. Battisti 80, 27100 Pavia,
tel.0382/538274
Www.rockncomics.it
E-Mail: rockncom@tin.it

Fotolito:
Typecolor, Milano

Stampa:
Eurostampa, Milano



Majutsushi Orphen
© Yokinobu Akita, Yuya Kusakawa Kadokawa Shoten, TBS. All rights reserved

LODOSS

IO... Sono un dio...!!!

SOMMARIO:

3 CREDITS
4 EDITORIALE
5 HOT LINE
a cura della redazione
8 MANGADOM
a cura della redazione
11 DOSSIER
Le Saghe Fantasy
16 ANIME MITO
Starblazers
di Andrea Destro
21 ANIMATION FANDOM
22 Boogiebop Phantom
24 T. D. C. Dai Guard
26 Houshin Engi
28 Pokemon
29 Nadesico
30 Escaflowne
31 Black Jack
32 Il Paradiso delle dee
33 DZONE
CD News e Reviews
di Alessandro Caputo
GAMEPLAY
di Andrea Destro
DVD
di Andrea Destro
38 FOCUS ON
COVER ART RNC
a cura di Fabrizio Francato
40 001
di Marco Montericcio
43 166
di Marco Albiero

Rieccoci qui, come al solito, nella pagina dell'Editoriale. Dopo essere riusciti a terminare il quinto volume di "Fenomeno Anime" (sottotitolato "La Grande Enciclopedia dei Robot-Parte Seconda: Anni '80/'90") e, il qui presente "Lodoss Magazine", siamo stanchissimi, ma molto felici come se fosse "la prima volta" (in tutti i sensi). E' stata dura, ciò nonostante, grazie al sostegno delle persone a noi care, l'"impresa" è riuscita. Cogliamo, pertanto, l'occasione per ringraziare tutti.

Bene, lasciamo da parte ogni indugio e guardiamo al futuro. Nel mese di settembre uscirà il terzo numero di "Ace Special", un intero albo dedicato a tutte le Maghette dell'animazione nipponica: finalmente troverete nelle librerie specializzate quella che potrà essere definita la "guida definitiva" incentrata su quel fenomeno (immagini, curiosità e retroscena inediti).

Alla fiera di Lucca di Novembre, invece, verrà presentato in anteprima il sesto volume di "Fenomeno Anime", sulla SF, ovvero "La Fantascienza".

Altre novità sono previste, ma, per ora, è meglio fermarci qui (prossimamente vi informeremo statene certi!!).

Per questo mese è tutto, arrivederci alla prossima (imbocca al lupo a chi deve fare degli esami...).

AD & FF

Per la vostra pubblicità su questo albo:

Rock'n'Comics
V. Cesare Battisti, 80
28070 PAVIA

Tel e Fax
0382.538274

Presto disponibile il catalogo delle offerte pubblicitarie e delle promozioni. Chiamateci per saperne di più.

Rock'N'Comics World

Ecco il nostro sito internet, a partire da oggi più presente e più collegato alla rivista che tenete tra le mani al fine di dare vita, prossimamente, ad un giornale che non sia solo informazione su carta, ma che possa avere anche una propria voce in rete. Presto troverete on line un servizio di aggiornamenti impeccabile ed una vastissima mole di nuovo materiale, per ora, comunque, esso può essere visitato e ben rapinato della vastissima mole di immagini che già contiene. Si va dagli hentai alle cover dei cartoni animati, a Buon Intenditor...

http://www.rockncomics.it

Hotline

Bentornati alla nostra rubrica sulle novità che impazzano nel Sol Levante. La notizia del mese è indubbiamente una delle più attese da tutti i fan di **Rumiko Takahashi**. Anche il suo ultimo manga. ***Inuyasha***, che attualmente ha raggiunto quota 15 volumetti, sarà finalmente trasposto in animazione. La notizia è stata data dalla Shogakukan, casa editrice del fumetto, che ha dichiarato appunto di avere venduti i diritti per la versione televisiva. Presumibilmente la serie tv inizierà il prossimo Novembre, ma per il momento non si hanno ancora informazioni sullo staff che curerà la trasposizione.
Ricordiamo che Inuyasha vede al centro della vicenda una ragazza giapponese di nome **Kagome**, che dopo essere caduta in un vecchio pozzo si ritrova sbalzata nel medioevo giapponese, dove libera il demone-cane **Inuyasha** dalla sua prigionia. Insieme i due dovranno trovare i pezzi del gioiello delle quattro anime, e ricomporlo.
Sempre in tema di grandi ritorni e ripescaggi dal passato è la nuova serie televisiva, anch'essa prevista per l'autunno, della corazzata **Yamato** (in Italia passata in tv come l'astronave Argo di ***Starblazers***). La storia si baserà sul nuovo manga che Leiji Matsumoto le ha dedicato, Great Yamato, il cui titolo completo è ***Shin uchuu senkan Yamato*** (la nuova corazzata spaziale Yamato). Oltre alla serie televisiva, è in fase di progettazione anche un nuovo film cinematografico previsto per il 2002, mentre vi ricordiamo che attualmente è in fase di realizzazione un nuovo film di ***Ginga tetsudo 999*** (Ferrovia galattica 999, meglio conosciuto in Italia come ***Galaxy Express 999***).
Satoshi Kon, apprezzato

Qui a lato: Orphen è di sicuro il protagonista di questi ultimi giorni in tutte le videoteche italiane grazie alle vendite che sta registrando.

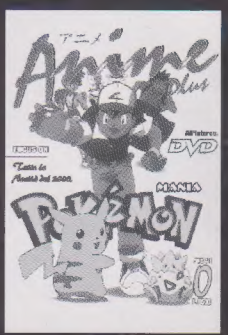
Hotline

regista di ***Perfect Blue***, è al lavoro su un nuovo film d'animazione intitolato ***Sennen Jyoju*** (L'attrice dei 1000 anni) che tratterà di una attrice che oramai da molti anni si era ritirata dalle luci dei riflettori.**Hayaoo Miyazaki**, mentre sta portando avanti il progetto per il suo nuovo film che uscirà nel 2001, si sta dedicando anche ad una serie di cortometraggi, il primo dei quali vedrà il ritorno in animazione di ***Tonari no Totoro***, e che verrà realizzato espressamente per il museo dello Studio Ghibli.Intanto alla Sunrise, a cui evidentemente le critiche sul design del ***Turn A Gundam*** non hanno poi pesato più di tanto, giudicando discreti gli ascolti televisivi e la vendita dei DVD della serie, faranno il bis, con ***Turn X Gundam***, il cui meka design sarà ancora una volta affidato a **Syd Mead**.Novità anche dallo Studio Gonzo, che sta imponendo le sue elaborazioni in computer grafica all'animazione giapponese. Dopo ***Gatekeepers***, iniziato lo scorso Aprile, è ora in progetto ***Vandread*** che viene pubblicizzato come una miscela di azione, sentimento e robottoni, ma sulla cui trama al momento non è ancora trapelato nulla. Il character design sarà curato da **Nagoya Kuroda**.Maggiori informazioni su ***Sakura Taisen*** (Sakura Wars) di cui vi abbiamo accennato il mese scorso. Chi si diletta con i videogiochi giapponesi conoscerà già questo titolo, a cui era stato dedicato anche una serie in oav, ma per tutti che non lo conoscono ricordo che al centro della vicenda si trova **Sakura Shinguji**, una ragazza appartenente alla compagnia orchestrale imperiale, e che gli avvenimenti sono ambientati in un'epoca immaginaria chiamata Taisei. Lo staff vede all'organizzazione della serie **Satoru Akahori** (***Bakuretsu Hunter***, ***Maze***, ***KO Century Beast***), e le animazioni affidate alla Mad House (***AleXander***). Sempre da questa serie, è in progettazione un film cinematografico che dovrebbe essere realizzato alla fine della emissione televisiva. Altre notizie anche per quanto riguarda ***Hidamari no ki*** (la cui traduzione corretta e' *Legname alla luce del sole*), ambientato sul finire dell'epoca Edo (antico nome della città di Tokyo), e che prende il via con l'incontro tra **Ryoan Tezuka** e **Sunjiro Ibuya**. Il character design è affidato a **Marisuke Eguchi**, che riprende lo stile originale di Osamu Tezuka, conservandone i tratti tipici.Nuova serie tv anche per i mitici ***Transformers***.

Dopo le esperienze in computer grafica per la serie denominata ***Beast Wars***, si ritorna all'animazione tradizionale. Questa nuova incarnazione si intitola ***Transformers Car Robot***, e riprende gli schemi della prima mitica serie dove i due leader delle fazioni in campo sono **Fire Convoy**, mutato dai design di Commander e Convoy, che si trasforma in una autocisterna dei pompieri, e **Gigatron**, evoluzione del famosissimo Megatron. Novità anche per quanto riguarda i film cinematografici. Alla fiera primaverile della Toei Animation, i personaggi scelti per rappresentarla sono stati ***One Piece*** e ***Digimon Adventure***. Per entrambi gli anime è stato quindi realizzato un film autoconclusivo dalla trama originale, non dipendente quindi dalle avventure televisive, ma ambientato in parallelo. Non è una novità, dato che la stessa tecnica era stata utilizzata per i film di ***Dragon Ball*** e ***Saint Seiya***.
Nuovo film anche per ***Crayon Shinchan***, la piccola peste giapponese, dal titolo ***Arashi o yobu janguru*** (La Giungla Della Tempesta), che metterà ancora una volta alla prova i suoi ormai disperati genitori. Per gli oav abbiamo ***Angelique - shiroi tsubasa no memorial*** (Angelique, il ricordo della ali bianche), tratto da un simulation game, che vede al centro della storia **Angelique Limonge**, una regina dai capelli dorati che desidera fidanzarsi, e **Angelique Colette** una misteriosa ragazza legata ad una terra sacra. Il cast prevede inoltre un gran numero di personaggi maschili, visto che questa produzione è indirizzata prevalentemente al pubblico femminile. Character design di **Akemi Hayashi** e **Keiko Kawashima**. Trasposizione in oav anche per ***Tenshi Kinryoku*** (Vietato Cacciare Angeli), previsto in tre volumi, e tratto dall'omonimo shojo manga di **Yashiro Shirozumi**, pubblicato sulla rivista Hana to yume e raccolto in 16 volumetti. La storia ruota attorno a Setsuna Mudo, legato da un rapporto ambiguo con la sorella minore. Il character design è affidato a **Shoichi Shimamura**.
Sempre per gli oav, è finalmente uscito il primo volume dalla durata di 50 minuti di ***Amon - Devilman Mokushiroku*** (Amon, l'apocalisse di Devilman), che ricordiamo non essere l'atteso capitolo conclusivo della saga, ma una storia che si incastona nel tessuto principale degli avvenimenti, focalizzando l'attenzione sulla follia di **Akira Fudo**, in seguito alla morte di **Miki**.

Anche la serie tv ***Mamotte Shugogetten!*** avrà l'onore di un seguito in oav. Con il titolo ***Tenshin mamotte Shugogetten*** (dove Tenshin sta per leggenda del cuore), arrivano nuove avventure per i personaggi di questa serie, dove **Mariko** intraprenderà la carriera di cantante, e **Shaolin** debutterà come compositrice di canzoni.
Novità anche sul fronte manga. Torna alla ribalta **Toriyama** con un nuovo fumetto apparso sul numero 21 di Shonen Jump, intitolato ***Sand Land***.
Un nuovo fumetto ci viene proposto anche **Mitsuru Adachi** con il titolo ***Itsumo misora*** (sempre sereno), e da **Kia Asamiya**, che addirittura raddoppia con la sua versione di ***Batman***, e con ***Gacha gacha family Ebiru-kun***, pubblicato presso Shogakukan, in cui un bambino delle elementari tornato a casa da scuola la trova infestata da strani esseri.

CG



Vagabond © Takehiko Inoue, Kodansha

"***Vagabond***", il nuovo manga di ***Takehiko Inoue***, l'autore del famosissimo "***Slam Dunk***", approda nel nostro paese. Lasciate, momentaneamente, da parte le prodezze dei suoi atleti (se tralasciamo "**Buzzer Beater**", secondo fumetto dedicato al basket, pubblicato sia su internet sia nel più classico tankobon), veniamo trasportati indietro nel tempo, nel Giappone feudale del diciassettesimo secolo. Il protagonista è un giovane ed abile samurai, di nome ***Takezo Shinmen*** (il futuro "**Musashi Miyamoto**"), che deve ricostruire la sua vita dopo la sconfitta subita dalla sua compagine nella "***Battaglia di Sekigahara***". Supportato da una forza di volontà eccezionale saprà rialzarsi ed impugnare di nuovo la sua spada e di proseguire nel suo cammino insieme all'amico ***Matahachi Honiden***, anch'esso scampato alla morte.

Takehiko Inoue, con questo fumetto, dimostra di essere un autore eccellente e polivalente. Infatti, nonostante sia lontano dalle ambientazioni scolastiche a lui care, riesce a muoversi con disinvoltura presentando delle vicende legate alla storia del suo paese. Il tratto, ormai maturo del mangaka, ben si adatta nella rappresentazione delle scene, a volte cruente, altre più moderate. Una cura particolare è rivolta al volto di Takezo, a quel suo caratteristico sguardo sicuro, quasi demoniaco (per certi versi) sul quale l'autore spesso si sofferma. Le tavole non sono mai scarne, ma non vengono neppure appesantite da particolari irrilevanti. Tutto è legato ad un avvenimento, ad una sensazione, nulla è abbandonato al caso. La sceneggiatura utilizzata è di tipo cinematografico: ogni vignetta è in equilibrio con le altre, ed ha lo spazio che merita in relazione al resto della pagina. Di notevole fattura risultano le tavole iniziale, a colori, che riescono a trasmettere i pensieri del protagonista, rendendoli vivi. Sicuramente, "Vagabond", è uno dei migliori fumetti mai editati dalla ***Planet Manga***, sia a livello grafico, sia a quello narrativo. E' un prodotto imperdibile per tutti i fans del creatore di "Slam Dunk" e per chi adora le storie ambientate nel medioevo nipponico.

News

Eccoci anche questo mese a parlare delle novità che, prossimamente, appariranno nel mercato cartaceo italiano. Come al solito una delle più attive case editrici è la Planet Manga, che sta per portare in italia tre nuovi prodotti di notevole fattura. Il primo si tratta di un fumetto di Wataru Yoshizumi, "Mint no Bokura". La storia vede protagonisti due gemelli, i fratelli Noeru e Maria, molto legati fin dall'infanzia. Un giorno si iscrivono tutti e due alla stessa scuola, fingendo di essere delle ragazze!! (be' almeno una lo è...). Iniziano in questo modo le avventure dei protagonisti del nuovo fumetto dell'autrice di "Marmelade Boy", dove le situazioni paradossali si sostituiscono in parte a quelle sentimentali. Staremo a vedere.

Il secondo albo è ad opera della brava Ai Yazawa (amica della mangaka di cui sopra). Si intitola "Last Quartet" (in Italia Half Moon) e prestissimo verrà a colmare il vuoto lasciato da i suoi "Cortili del Cuore".

L'ultimo volumetto farà, sicuramente la felicità di molti amanti dei robot-anime. Un gradito ritorno sta per abbattersi in tutte le edicole italiane (sebbene la "prima volta" abbiamo potuto gustare solo la versione televisiva. Anche se io ero troppo piccolo per ricordarmela...): il "Mobile Suit Gundam" è di nuovo da noi!!

La Ediperiodici, oltre a proseguire con le sue serie regolari, ci regalerà, entro breve "Midnight Panther" e...scusatemi non ve lo posso ancora svelare, ma la sorpresa sarà esplosiva.

Prima di concludere e salutarvi al mese prossimo, vi annuncio la nascita di una nuova casa editrice di nome "Anime Press". Tale ditta inaugurerà le pubblicazioni con un numero special della loro rivista ammiraglia, Anime Plus (da sett. in edicola), ed uno special tutto leggende e Giappone che in redazione stiamo già aspettando di poter leggere.

ONE PIECE

All'arembaggio!!!

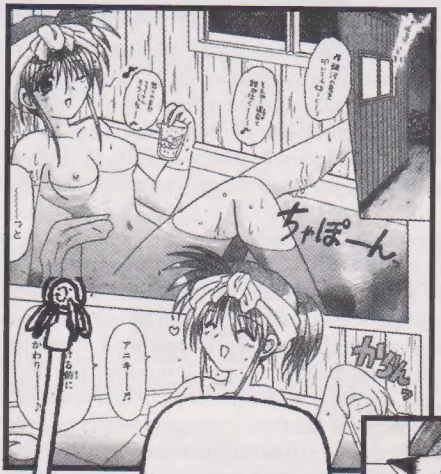
Nel numero Ventidue della rivista contenitore, edita dalla ***Star Comics***, "***Express***", è apparso il primo numero di "***One Piece***", il manga che ha decretato il successo del suo autore, ***Eiichiro Oda***.

"C'era una volta un uomo che conquistò ricchezza, fama e potere, insomma tutto ciò che si può desiderare in questo mondo. Si chiamava ***Gold Roger***, il re pirata. Le sue parole in punto di morte... spinsero la gente verso il mare. [...]."

Monkey D. Rufy è un ragazzino che vive in un villaggio di mare, diventato, da oltre un anno la sede di un gruppo di scanzonati e simpatici predoni. Il suo sogno è quello di diventare, un giorno, il "***re dei pirati***" in modo da poter solcare gli oceani insieme a loro, visto che prova una vera e propria venerazione per gli stessi. Purtroppo dopo essersi sbarazzata di una banda di masnadieri, la ciurma si imbarca alla ricerca dell'ennesima avventura, senza portare con sè il piccolo. Passano dieci anni e Rufy è diventato un giovane forte e coraggioso: per lui è giunto il momento di salpare le ancore e di partire alla ricerca del tesoro nascosto di "One Piece". In breve questa è la trama del nuovo fumetto della Star Comics. Il tratto dell'autore è pulito ed affascinante: la parte del leone spetta, comunque, al design dei personaggi ben caratterizzati e realizzati. Alcune tavole, però, appaiono scarse di fondali, così come vi è un utilizzo parsimonioso dei retini, quasi del tutto assenti. Inoltre la distribuzione delle vignette è regolare e pensata. La storia si presenta abbastanza originale e ottimamente sceneggiata, con una ritmicità cadenzata, mai lenta e mai troppo veloce. Sicuramente merita il successo ottenuto in patria (basti pensare che di recente è uscita la relativa versione televisiva ed è in produzione il primo film cinematografico). Ah... dimenticavo. Rufy può allungare a suo piacimento ogni parte del corpo grazie ai "frutti di gom gom".

One Piece © 1998, Shueisha, Eichiro Oda

Shonen Ace SPECIAL



Nel numero di febbraio di Shonen Ace, rivista di punta della Kadokawa Shoten, su cui appaiono o sono apparsi manga del calibro di ***Evangelion***, ***Macross 7 Trash***, ***B't X*** e ***Lodoss War la leggenda dell'eroico cavaliere***, ha preso inizio un nuovo fumetto dal titolo ***Ogami ya kagyo*** (che significa Impresa di commercio di preghiere), ad opera di **Masaki Tsuzuki**.

Il manga inizia presentandoci i due protagonisti, il diciottenne **Akironi Shinonome** e sua sorella minore **Satsuki**, che di professione esercitano l'esorcismo seguendo le regole delle religioni orientali. Akinori è infatti munito di un bastone che reca alla sommità degli anelli, mentre Satsuki è vestita da classica *miko*, la sacerdotessa dei templi *shintoisti*, ed utilizza delle etichette per sconfiggere gli spiriti.

Dopo una prima sequenza d'azione che ci mostra i due all'opera nella disinfestazione di alcuni spiriti maligni, assistiamo al loro ritorno a casa, una vecchia costruzione in piena campagna che li ha visti crescere.

Qui uno strano sacerdote li aspetta al varco, e dopo avere imprigionato Satsuki in una trappola, usa su di lei un incantesimo che la rivela per quello che è: una volpe trasformista. Akinori in un primo momento rimane stupefatto, ma presto gli si affacciano alla mente dei ricordi che aveva rimosso, e cioè come da bambino, a causa della morte prematura dei genitori, sia rimasto da solo in quella stessa casa. Fu proprio allora che incontrò una volpe che mossa a pietà dalle sue lacrime, decise di trasformarsi in un essere umano e di fingersi sua sorella.

Ma il sacerdote che ora l'ha attaccata si rivela intanto essere un mostro-insetto, che aveva deciso di fare il nido in quella regione, e che voleva liberarsi della volpe che già vi abitava.

In quel momento Akinori non ha dubbi. Pur se si tratta in realtà di una essere soprannaturale, Satsuki è comunque come una sorella per lui, la ragazza che gli è stato vicino quando era oramai destinato ad essere solo. E così con le sue tecniche di esorcista sconfigge il mostro e la libera, tornando a riprendere la vita di sempre.

Almeno fino alla prossima avventura.

Il tratto con cui Tsuzuki porta questa storia su carta è pulito e accattivante anche se non molto originale, ma si lascia guardare con piacere.

Fantasyland

Le più famose saghe Fantasy dell'animazione giapponese

Uno dei generi di anime, che ha conquistato, con il passare degli anni, tantissimi appassionati è il "fantasy". Infatti sono, ormai, molte le serie che gli "addetti" ai lavori hanno importato nel nostro paese, sia per proporcele in videocassetta, sia direttamente in televisione (e, nemmeno, dobbiamo dimenticarci, quelle pubblicate sulla carta dalla Star Comics, dalla Planet Manga e dalla Comic Art).

Trovandomi nell'impossibilità di potervi commentare tutte le serie apparse in Italia (dovremmo fare uno speciale visto che lo spazio a mia disposizione in questo numero di "Lodoss Magazine" è relativamente ridotto…), dopo avervi introdotto in questo magico mondo, prenderò in considerazione tre cartoni animati, famosi e particolari, in quanto dipingono in modo differente questo sfaccettato universo: "Slayers", "Record of the Lodoss War" e "Lo stregone Orphen".

Nel genere "fantasy" ciò che salta subito agli occhi di un telespettatore (o di un lettore), e che accomuna in sè tutte le serie, è l'ambientazione. Solitamente si viene trasportati in mondo fantastici, dominati dalla spada e dalla magia più segreta e sconosciuta. Chi le controlla detiene il potere di comandare sui comuni mortali, destinati a condurre un'esistenza in loro completa balia. Per fortuna anche gli eroi (o, perlomeno, coloro destinati a divenirlo) possiedono queste qualità, che utilizzano per difendere i deboli dalle angherie. Nello sfondo delle storie, si muovono bizzarri personaggi, quali draghi, golem, spiriti, sirene, nani, elfi, etc., che nascondono imprevedibili segreti, grazie ai quali il protagonista di turno può aumentare la sua aura combattiva. Inoltre rappresentano i simboli di una natura non ancora corrotta dalla mano dell'uomo, e, quindi, pura ed immacolata. Si muovono seguendo l'istinto e compiono delle azioni nefande solo perchè sono spinti dalle parole ingannevoli di qualcun'altro.

Tutto il territorio è suddiviso in vari reami, che si comportano allo stessa maniera di quelli tramandateci dalle cronache medioevali: ognuno ha le proprie leggi; può stringere accordi con i vicini, così come può portare agli stessi una guerra; la forza difensiva risiede nelle grandi schiere di cavalieri posti al diretto comando dei sovrani.

Ogni autore, però, partendo da queste premesse, può arrivare a diversi risultati. Tutto dipende dal taglio con cui vuole che i telespettatori vedano la sua serie. Infatti una delle tendenze più seguite, al giorno d'oggi, è quella di presentare le avventure di un gruppo di eroi inserendo molte scene umoristiche, che servono a distendere la tensione nei momenti di maggior intensità. Una saga alla "Record Of The Lodoss War" è unica nel suo genere: non vi è nulla che si distacca dagli stilemi fondamentali, ma riesce ad affascinare in maniera profonda il lettore grazie all'epicità con cui vengono narrate le sequenze (probabilmente solo Ryo Mizuno è in grado di compiere un processo del genere…).

RECORD OF THE LODOSS WAR:

"Record of the Lodoss War" è, in assoluto, la prima saga fantasy apparsa in Italia per il mercato delle videocassette. La storia, scritta dall'abile Ryo Mizuno, rispecchia il più "classico" schema di una serie appartenente a questo genere. Un gruppo, vario e ben assortito (un cavaliere, un' elfa pura, un nano, un mago, un chierico, un ladro) di futuri eroi parte alla ricerca del Mago Worth, l'unico in grado di spiegare gli strani avvenimenti che stanno affliggendo l'isola maledetta di Lodoss. Nel frattempo infuria la guerra

Slayers © 1996 Kanzaki Hajime, Araizumi Rui, Slayers Production Committee

Tenku no Escaflowne © 1996, 1998 Sunrise * TX

tra il Regno di Marmo, votato all'oscurità e quello di Valis, dal quale provengono i protagonisti. Parn, il personaggio attorno al quale vengono costruite le vicende, è supportato da un forte spirito di rivalsa, che lo spinge a maturare e diventare il primo cavaliere del regno. Durante l'avventura, farà la conoscenza della bella elfa chiara Deedlit, della quale si innamorerà, e del suo acerrimo rivale il guerriero nero Asrham, colui che diventerà il successore di Re Beld alla guida del Regno di Marmo e che verrà soggiogato dal malefico potere della spada "Soul Crusher". L'avventura, molto ben animata e sceneggiata, presenta i canoni tipici del prodotto fantasy, non distaccandosene neppure per quanto riguarda il taglio narrativo. Tutto è dominato da una forza magica superiore, il destino, che spinge le terre in cui è suddivisa l'isola a combattersi alla perenne ricerca di un fantomatico equilibrio: nessuna deve trionfare e nessuna deve perdere. Se avviene un fatto che rischia di minare questo stato di apparente tranquillità, allora subentra un "elemento parificatore".

SLAYERS:

Questa serie è meglio nota agli appassionati della nostra penisola con il titolo di "Un incantesimo dischiuso tra i petali del tempo per Rina", essendo stata trasmessa più volte dalle reti Mediaset.

Le vicende proposte dal duo Araizimu-Kanzaka, partono dai classici stilemi del genere fantasy, per poi degenerare in avventure comico-umoristiche. Le battaglie, molto spesso, sono di una crudeltà inaudita (ed è per questo motivo che sono state parzialmente censurate nell'adattamento televisivo). Per stemperare queste situazioni, gli autori hanno inserito una serie di scenette esilaranti, che hanno spesso per protagonisti Lina Inverse (Rina) e Gourry Gabrielh (Guido). Le vicende partono dall'incontro tra la maga e lo spadaccino di cui sopra e si dipanano per la bellezza di tre parti di ventisei episodi ciascuna (per la verità esistono anche degli O.A.V.; editi nel nostro paese dalla Yamato Video, ma al posto di Gourry abbiamo la presenza dell'esplosiva Naga, la maga del serpente bianco) , in ognuna delle quali devono affrontare dei terribili mostri che cercano di distruggere il mondo intero.

Il mondo nel quale si muovono i ragazzi è completamente immerso nella natura, la quale nasconde un potere davvero devastante (si ricordino gli ultimi episodi della prima serie) e che può venire sfruttato per qualunque scopo. La protagonista, sebbene aiuti chiunque si trovi in difficoltà, ci viene presentata fin dall'inizio come una ladra, che non perde mai l'occasione di impadronirsi di un tesoro con il quale arricchirsi.

LO STREGONE ORPHEN:

Questà è l'ultima serie di genere fantasy approdata nel nostro paese e che in Giappone ha riscosso un notevole seguito di pubblico, arrivando a proporre, subito di seguito alla prima, una seconda parte di avventure.

La storia che ci viene presentata è, dal punto di vista della sceneggiatura e della caratterizzazione, la più completa tra quelle mai apparse nel nostro paese. Infatti il tutto può essere visto come un condensato di azione, sentimento, umorismo, tragedia (solitamente una serie si fonda su uno dei precedenti aspetti che conferisce all'opera un particolare taglio comunicativo).

Orphen è un potentissimo stregone, che da oltre un anno ha lasciato i suoi compagni della Torre della Zanna per andare alla ricerca del grande drago "Bloody August". Il suo viaggio lo porta alla città di Totokanta, nella quale si imbatte nella bellissima Creao, una giovane dal carattere veramente forte…

Mentre i due stanno litigando, appare il mostro, attirato dalla forte energia della spada che la ragazza tiene tra le mani. Iniziano, in questo modo le avventure della nuova serie televisiva della Dynamic Italia, che presto appassioneranno tantissimi appassionati italiani.

La caratteristica principale de "Lo Stregone Orphen" è quella di far muovere i suoi personaggi, naturalmente, senza imbrigliarli con inutili schemi prefissati. Quello che è nascosto nella mente di ognuno è segreto e ci viene rivelato un po' alla volta.

In questo brevissimo excursus sulle saghe fantasy ho deciso di presentarvi le migliori apparse nel nostro paese, anche perchè avrei bisogno di un intero speciale per parlarvi di tutte quelle apparse sui teleschermi italiani.

Uchu Senk

INCROCIATORE SPAZIALE ARGO

Questo mese, per la rubrica "***Anime Mito***" parleremo della serie dedicata al più famoso incrociatore spaziale della storia dell'animazione (e del fumetto) giapponese, e cioè "***Uchu Senkan Yamato***", da noi meglio conosciuta per "***Starblazers***" (ossia la versione "edulcorata" dagli americani...). Chi di voi non si ricorda delle avventure spaziali (in tutti i sensi) dell'equipaggio del valoroso ***Susumu Kodai*** (**Derek Windstar**), volte alla salvezza del nostro devastato pianeta? Spero in molti. Gli altri non si debbono preoccupare dal momento che la ***Sia-Esplosion Video*** ha deciso di riproporre nella doppia versione videocassetta e DVD la prima parte delle vicende legate al nominato titolo.

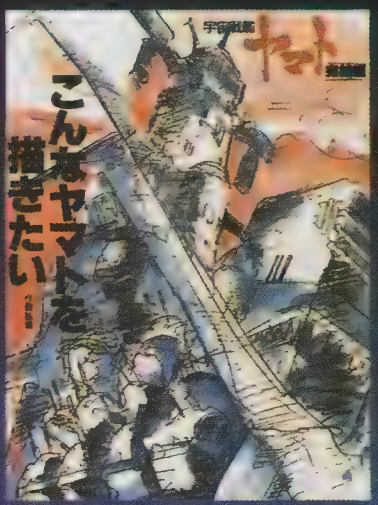
LE CARATTERISTICHE TECNICHE:

"Uchu Senkam Yamato" nasce per opera della geniale mente di ***Leiji Matsumoto***, un autore che, nel nostro paese, ha goduto di ampia popolarità, nel corso degli anni ottanta. Infatti, in Italia, sono giunte tantissime sue opere, alcune delle quali sono diventate delle vere e proprie pietre miliari nel panorama dell'animazione. Per dovere di cronaca vale la pena citare talmeno le più famose oltre quella di cui vi parleremo in seguito: "**Wakusei Robot Danguard Ace**" (Danguard), "**Uchu Kaizoku Captain Harlock**" (Captain Harlock), "**SF Sayuki Starzinger**" (Starzinger), "**Ginga Tetsudo 999**" (Galaxy Express) e "**Shin Taketori Monogatari-Sennen Joo**" (La regina dei mille anni).

Il primo episodio di "Starblazers" vede la luce nel lontano Ottobre del 1974, riscuotendo subito un grande successo, che ha portato alla nascita di ben tre serie televisive e cinque film (inoltre in Giappone è in preparazione [illegible]).

Il carisma assoluto colpisce tutti i canoni tipici di un'opera creata da Matsumoto. Nella fantasiosa [illegible] bellissima e dispensatrice di consigli; un riferimento al passato, alla guerra e alle gravi conseguenze che

an Yamato



filiforme e con dei fluentissimi capelli biondi. Sono sempre dolci, degli angeli che cercano di dissolvere gli annosi dubbi che affollano la mente dell'uomo.

アニメ

arrivare che animazioni vere e proprie. Questo rende giustizia alla versione cartacea dell'opera, una delle migliori mai create dal suo autore. La parte meglio realizzata è, senza dubbio, quella incentrata su combattimenti spaziali realizzati con grande precisione. Superfluo, se si considera che si tratta del primo cartone animato, di un certo livello qualitativo, realizzato con ambientazione spaziale.

LE VICENDE:

La Terra sta subendo la terribile invasione perpetrata dai suoi confinanti da parte dell'*Impero Spaziale di Gamilas* (Gamilon), al comando del quale vi è il perfido *Generale Desler* (Desteck). L'attacco subito la pone sotto il costante pericolo di micidiali bombardamenti radioattivi, che stanno, giorno dopo giorno, sterminando il pianeta. Dal lontano mondo di *Iskandar*, la bella *Sascha* invia un messaggio di aiuto al nostro pianeta, precisamente alla base spaziale Yuria (Terra) situata sulla luna, affinché diramino la "*Seconda Guerra Mondiale*", *Yamato*, secondo le precise istruzioni dell'eteraa aliena. Iniziano in questo modo le vicende narrate nella prima serie, nelle quali il valoroso equipaggio formato per

l'occasione, dovrà vincere la guerra contro Gamilas e portare il *Cosmo DNA* sulla Terra, l'unica arma in grado di debellare la radioattività. Il tutto dovrà essere compiuto in un solo anno, secondo la misurazione terrestre. La seconda serie delle avventure della Yamato, vede l'equipaggio, questa volta comandato da ***Susumu Kodai***, divenuto il nuovo capitano in seguito alla morte di ***Yuzo Okita***, andare in soccorso della Regina ***Teresa*** di ***Telesar***. Il nemico è il tremendo ed invincibile ***Impero della Cometa***, una stirpe aliena di conquistatori. La battaglia si rivela più dura del previsto, ma il provvidenziale intervento di Desler, divenuto nel frattempo alleato dei terrestri, fa pendere le sorti della guerra in favore dei nostri eroi.
Nell'ultima avventura, l'incrociatore dovrà salpare ancora una volta per riuscire a salvare l'umanità dall'ennesima catastrofe che sta per abbattersi su di lei. Infatti il sole, colpito da un missile, che vagava per lo spazio, sta per diventare una supernova. L'unica possibilità di salvezza risiede in un dispositivo in grado di emettere un raggio e spacé di riequilibrare le normali reazioni termonucleari che avvengono sulla stella.

I PERSONAGGI:

Susumu Kodai: è il protagonista della mia vicenda. Prima è il comandante della squadra d'attacco, in seguito, essendo morto il vecchio Okita, diventa il Capitano della Yamato. Nel corso delle vicende si innamorerà della bella Yuki. Il suo doppiatore originale è Kei Tomiyama - In Italia è conosciuto come Peter Windstar;

Yuki Mori: è l'addetta ai radar e l'infermiera all'interno della Yamato. Si innamora di Susumu Kodai e lo ricambierà per tutta la serie. La sua voce è presa in prestito da Yoko Asagami. La conosciamo come Nova Forrester;

Yuzo Okita: è il primo Capitano dell'incrociatore spaziale. Prima di morire (apparentemente, dal momento che nel quinto film scopriremo che è stato sfiorato da un male cosmico che ne ha indebolito il fisico. Infatti tornerà per guidare i suoi uomini e ridare fiducia a Kodai nell'ultima battaglia), prima le consegna a Susumu, dato che lo considera alla stregua di un figlio. È doppiato da Goro Naya. Nell'edizione nostrana è Abraham Avatar;

Daisuke Shima: è il navigatore e il migliore amico del protagonista. Si sacrificherà alla fine del quinto film per portare in salvo i suoi compagni di tante avventure. Isao Sasaki prima, Hideo Nakamura poi, lo doppiarono. Per noi è Mark Venture;

Shiro Sanada: si occupa delle ricerce all'interno della nave. Il suo corpo è in parte meccanico. Lo doppia Takeshi Aono. Il suo nome è Stephen Sandor;

Mamoru Kodai: è il fratello scomparso di Susumu Kodai. In realtà è stato salvato da Stasha, della quale ne è diventato il compagno. In Italia è Alex Windstar;

Stasha: è la regina di Iskandar. Si innamorerà di Mamoru ed aiuterà gli esseri umani, nella prima avventura, contro l'Impero di Gamilas. Per gli appassionati italiani è la fata Stasha.

CONCLUSIONI:

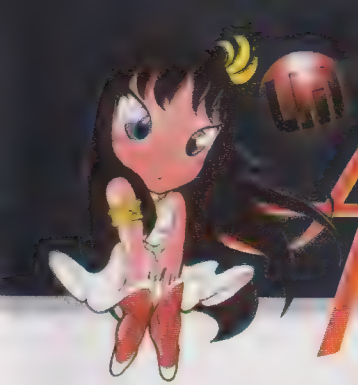
È da molto tempo che una televisione privata non investe in una serie d'animazione giapponese. Stavolta ci troviamo di fronte a uno di quei cartoni animati che gli appassionati adorano. Per fortuna la **Yamato Video** ha investito nel mercato i cinque film cinematografici e, con la Yamato Video ha deciso di proporre la prima parte dell'intera...

Dagli autori di Lodoss Magazine

F.a.

IMPATTO IMMINENTE

Giugno 2000



Animation FANDOM

News dal mondo dell'Animazione Occidentale

Questo mese è tornato tutto alla normalità, pertanto, non sprechiamo spazio inutilmente e apprestiamoci a informarvi sulle novità che copiose ci giungono dalle "lodoss' spies" che investigano quotidianamente nel nostro Paese alla ricerca delle più importanti voci di corridoio.

La ***Dynamic Italia*** nel mese di maggio ha fatto uscire le nuove videocassette della serie "**Shin Getter Robot - The Last Day**": Purtroppo, per un piccolo problema tecnico (nella fattispecie la video numero 4 è stata realizzata con l'audio in mono invece che Dolby Sorround), la confezione numero cinque ha anticipato di qualche giorno quella della quattro. Per fortuna tutto si è risolto per il meglio.Nel numero scorso non abbiamo avuto sufficiente spazio (pena il recente cambio di formato) per annunciarvi l'eclatante ed attesissima uscita nelle sale cinematografiche dell'ultimo film di ***Hayao "Sensei" Miyazaki***, e cioè quel bellissimo capolavoro che è **Mononoke Hime**... Correte al cinema perché lo spettacolo è assicurato! La ***Yamato Video***, nonostante sia un periodo di relativa pausa, dopo la serie televisiva de "**I Cavalieri dello Zodiaco**", presto in tutte le videoteche, presenterà anche la bellissima serie di "**Hilary**", la famosa saga sportiva incentrata sulla ginnastica ritmica che con la sua grande abilità sarà in grado di scalare la vetta del successo, e con "**Alpen Rose**", in una edizione nuova e completamente fedele all'originale!! Finalmente era ora che qualcuno di decidesse a mostrare la vera vicenda della "*Rosa Alpina*" dopo lo scempio operato da mamma ***Mediaset***. Voci di corridoio (molto attendibili e, pertanto, da considerarsi vere) danno per certa l'acquisizione da parte della Rai del cartone animato di "Monster Rancher", che come potete leggere nello speciale, edito dalla nostra casa editrice, "*Ace Special*", racconta le avventure di Genki, un ragazzo che si ritrova trasportato in un mondo magico. Dell'ultim'ora è la notizia che il serial di gran qualità ***Seraphim Call*** giungerà presto in tutte le librerie specializzate... Chi sarà l'editore?

Boogiepo

Ispirato da una serie di romanzi pubblicati da Media Works, ***Boogiepop wa warawanai*** (Boogiepop non ride, meglio conosciuto con il titolo inglese di ***Boogiepop Phantom***) è una delle ultime serie tv andate in onda in Giappone nella fascia notturna, dopo l'una di notte, tra i mesi di gennaio e marzo 2000 per un totale di 12 episodi.

Questa opera è forse definibile come appartenente al genere horror, ma la sua peculiarità non sta nel mostrare sangue o morti violente, ma nel cercare di istillare della vera paura nel telespettatore, stimolando dal punto di vista psicologico, piuttosto che visivo.

Al centro della storia c'è una ragazza di noma **Toka Miyashita**, che diventa l'involucro umano dello spirito chiamato **Boogiepop**. Questo essere si autodefinisce uno *shinigami* (dio della morte) e si incarna in un umano ogni volta che percepisce che il mondo sta attraversando un momento di difficoltà ed è minacciato da qualcosa, o qualcuno. Come però intenda operare, rimane un mistero.

Toka è consapevole di non essere più se stessa, ma non può fare nulla per opporsi allo spirito, ma assecondarlo nei suoi desideri. Inoltre ogni volta che la personalità di Boogiepop emerge nella ragazza, questa si presenta in un abito molto strano, con un lungo mantello ed un cappello alto, che di solito porta sempre con sé, riposto in una borsa.

A complicare le cose ci si mette il **Phantom**, una persona che finge di essere Boogiepop per perseguire liberamente i propri scopi, non ancora ben precisati.

Detta in questo modo la serie in questione potrà sembrare alquanto strana. ma uno dei suoi punti di forza è appunto l'enorme sensazione di mistero che trapela dai vari avvenimenti, che si svelano piano piano, gettando luce su quanto sta avvenendo.

La regia di **Takeshi Watanabe** (già regista di ***Slayers***) si concentra su questi aspetti, mostrando cose apparentemente senza senso, tornando poi in episodi successivi a mostrare le stesse scene, ma da un punto di vista diver-

p Phantom

giunte altri elementi che permettono allo spettatore di avere una visione più d'insieme, ma senza che riuscire a farsi una idea completa del perché stiano accadendo certe cose.

naggi, ed in particolare a Toka, ricordando altri celebri personaggi come **Rei Ayanami** e **Lain**

gli anime sono costruiti in modo da non poter conoscere tutta la verità fino alla conclusione, stimolando in questo modo l'interesse e la curiosità dello spettatore, che si trova davanti una serie di indizi su cui ragionare. Ma la differenza con la celebre serie della Pioneer, oltre che i temi trattati, è l'elevata qualità tecnica che contraddistingue quest'ultimo anime. Commissionato dalla

nella classifica delle migliori animazioni televisive. Infine la colonna sonora contiene molti brani d'atmosfera.

Oltre alla serie tv ed ai romanzi preesistenti, che però seguono una trama leggermente differente, Media Works ha subito iniziato a far serializzare un manga dal titolo ***Boogiepop Dual***, che segue attentamente la storia della serie tv, e nel mese di marzo è stato realizzato addirittura un film dal vivo, dal titolo ***Boogiepop and others***, che riprende fedelmente la trama del primo romanzo.

Concludendo, si può dire che *Boogiepop wa warawanai* è sicuramente una delle migliori serie tv prodotte in Giappone nell'ultimo anno

Boogiebop Phantom

DAI GUARD

Terrestrial Corp Defense Dai-Guard

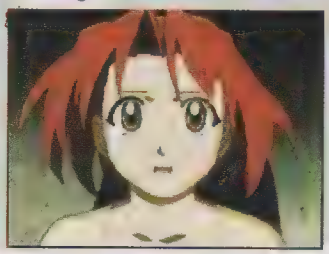
Nello spazio (all'interno di ***Lodoss Magazine***) dedicato alla presentazione delle novità uscite nel paese del Sol Levante, questa volta è il turno di "***Terrestrial Corp defense Dai-Guard***", un robot-anime della nuova generazione. Tuttavia dobbiamo premettere, che il cartone animato presenta gli stessi stilemi delle vecchie produzioni, quali la presenza di un congegno meccanico che difende l'umanità, il giovane protagonista dall'animo nobile e l'orda conquistatrice proveniente da un altro mondo.

Dodici anni prima che la storia proposta nella serie televisiva avesse inizio, apparve, proveniente da un'altra dimensione, un silenzioso, ma mortale, nemico, provocando un'anomalia nell'atmosfera terrestre. Le armi convenzionali non avevano nessun effetto e l'unico risultato che il Governo ottenne fu la distruzione di metà della città di Tokyo. In seguito a tutto questo, venne approntato il robot gigante ***Dai-Guard***. Purtroppo le avvisaglie della fazione "aliena" subiscono un'interruzione, che dura diversi anni.

Nonostante il primo attacco, devastante, del nemico dimensionale, la Terra non ha dovuto sopportare altre distruzioni e, per molto tempo, la pace è regnata sul mondo intero. Il possente automa viene, pertanto, relegato al ruolo di semplice divertimento per bambini e le sue funzioni belliche vengono disattivate. Purtroppo una nuova crisi sta per abbattersi e per sventarla un certo ***Shinnosuke Akagi***, trascinando con sè altri due amici (devono essere tre i piloti, altrimenti non può essere messo in azione), riattivano il Dai-Guard.

Una nuova battaglia per la salvezza dell'umanità sta per avere inizio.

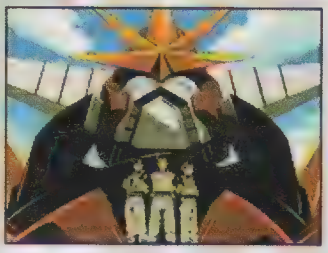
"Terrestrial Corp defense Dai-Guard", è una serie che riprende, come già precisato, molti dei vecchi stilemi, che hanno fatto la fortuna dei robot-anime negli anni settanta/ottanta, riadattandoli alle esigenze delle generazioni presenti. Nei primi episodi, però, l'automa non viene mitizzato e considerato alla stregua di una divinità invincibile. Al contrario, è passibile di alcuni malfunzionamenti o possiede un arsenale abbastanza limitato. Solo la bravura dei piloti permette al nostro pianeta di vincere le battaglie. I tre comandanti del



Qui sopra: eccovi alcuni fotogrammi della serie Dai Guard. La nuova scoperta robotica della Sotsu Agency.

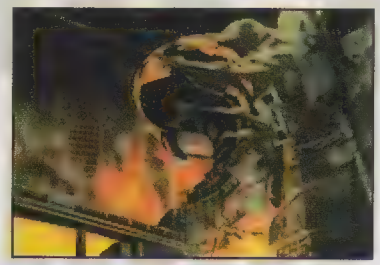
DAI GUARD

Gigante meccanico hanno una caratterizzazione psicologica molto ben strutturata e sfaccettata, che aumenta lo spessore della serié. Ad esempio, Ibuki ha sofferto per anni la morte del genitore, avvenuta nel periodo del primo attacco e un sentimento di vendetta è si è sviluppato a dismisura, sfociando in una furia devastatrice.



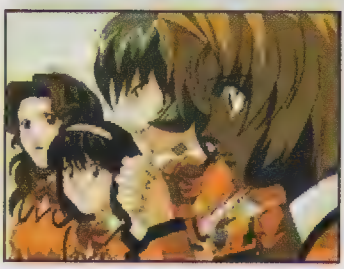
La sceneggiatura contiene molti elementi che ne favoriscono il successo, riuscendo ad incollare il telespettatore, nella speranza di venire a conoscenza di qualche segreto non confessato o di qualche retroscena misterioso. Inoltre il punto di forza del carotne animato è, sicuramente, la spettacolarità, sia del disegno, sia degli effeti speciali.

La cura con la quale lo ***Studio Xebec*** ha realizzato le animazioni è vero notevole, ed è un risultato ottenuto sfruttando le più recenti tecniche di computer graphica. Infatti "Dai-Guard" (la serie, non il robot!!) è interamente realizzato utilizzando, appunto,



quel supporto in grado di offrire risultati straordinari se accompagnati da una sapiente mano (un esempio del tipo, ma di qualità inferiore è "**Blue Submarine n° 6**", dello **Studio Gonzo**). L'unica pecca è il fatto che, per motivi di budget, la produzione ha pensato di riutilizzare moltissime scene, che lo rendono un po' ripetitivo.

Il mecha dell'automa è un condensato di più caratteristiche. Innanzitutto è massiccio, cioè le sue dimensioni sono talmente elevate da poterlo paragonare a "**Giant Robot**"; è coperto da una corazza molto appariscente; infine è squadrato. Le somiglianze con **Gaogaigar** si sprecano (a partire dalla struttura esterna…).



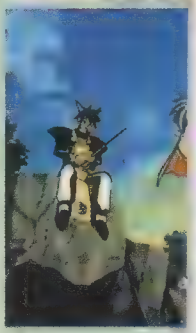
Per concludere, il cartone animato appare come un buon prodotto, certamente indirizzato agli appassionati del genere, ma non rappresenta un qualcosa di innovativo e di assoluto valore (come **Evangelion** tanto per intenderci). Si fa apprezzare, comunque, per il buon livello di animazioni e per la caratterizzazione dei suoi personaggi. AD

Dai Guard © Xebec, Victor Entertainment, Sotsu Agency, TV Tokyo

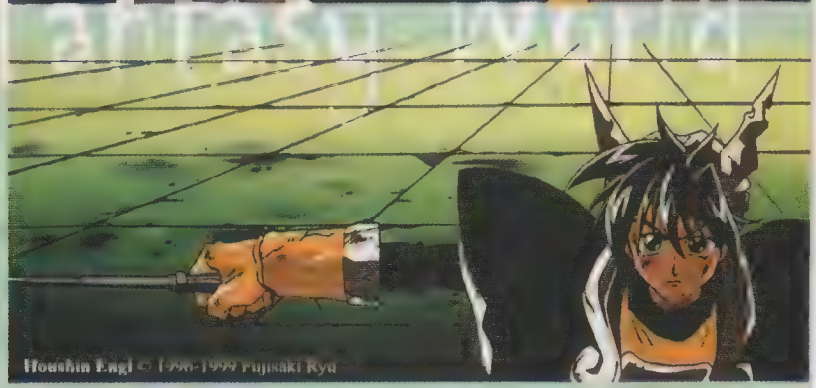
Animation FANDOM

In questo numero il dossier è dedicato agli anime di genere fantasy, e la serie televisiva inedita, che vi sto per presentare, appartiene a questo tipo. "***Hoshin Engi***", tratto da un manga pubblicato (ovviamente in Giappone) sulla rivista ***Weekly Jump*** della casa editrice "***Shueisha***" è opera del bravo ***Ryu Fujisaki***, un autore sconosciuto nel nostro paese, ma che in patria gode di una certa notorietà.

Le vicende sono ambientate in un mondo parallelo dove la magia e le arti divinatorie sono, ormai, alla portata di chiunque. Come in tutte le società, anche in questa, può capitare che un "piccolo" contrattempo o un disguido possa causare un disastro più grave di quelli preventivati.
Il protagonista è un certo ***Taikobo***, un giovane "***sennin***", termine che nel nostro linguaggio può assumere il significato di mago. Di indole ribelle, viene a trovarsi di continuo in un mare di guai, dai quali riesce, però, sempre ad uscirne, grazie ai suoi enormi poteri. Un giorno gli viene assegnata la missione di sigillare l'anima della malvagia tentatrice ***Dakki*** e del suo seguace, perchè la stessa è in procinto di portare alla rovina la città di ***Chouka***, la capitale del regno, controllando la psiche dell'imperatore (all'inizio delle vicende ci viene presentato già sotto il giogo della donna). Questo progetto, è identificato sotto il nome "***Hoshin***" (da qui il titolo della serie…). La battaglia, naturalmente, vede trionfante il protagonista, ma all'orizzonte si profila la "vera" minaccia, occultatasi per cercare di soddisfare la sua sete di dominio : dietro agli strani avvenimenti vi è il perfido Joka, pronto ad impossessarsi del mondo grazie ai suoi poteri magici.



Purtroppo la trasposizione televisiva propone solo la prima parte delle avventure, che terminano con la vittoria e il trionfo, con relativa acclamazione, di Taikobo. Per il resto vi è solo la versione cartacea, tuttora pubblicata dalla Shueisha.
In Giappone l'anime non ha riscosso un notevole successo di pubblico, attestandosi sul 2% o 3% di share (i dati derivano direttamente dalle pagine di **Newtype**). Questa accoglienza un po' freddina è il risultato di una mediocre animazione, che mal riesce a supportare la storia. Vi basti sapere che il manga è uno dei più letti e seguiti, ed è arrivato a toccare la soglia dei diciotto volumetti di lusso (senza, peraltro, sembrare vicino alla conclusione)!! Analizziamone i motivi. Ad una prima occhiata si nota che il cartone animato dipende in più momenti dalla computer graphica, utilizzata in maniera molto "distratta". In altre parole il livello qualitativo delle immagini è relativamente basso e si differenzia, sensibil-



mente, di puntata in puntata. Per farvi un esempio, vi posso dire che si nota ad occhio nudo la diversità esistente tra la colorazione tradizionale e quella supportata con mezzi tecnologici.
Le sigle (l'opening e l'enging theme), intitolate "***Wish***" e "***Friends***", riescono a concretizzare alla perfezione le atmosfere della serie. Questo risultato è dovuto al fatto di che gli editori di Weekly Jump hanno "costretto" il cantante, Chihiro Yonekura, a leggersi tutto il fumetto…
Il manga da cui "Hoshin Engi" è tratto, affonda le sue radici in un'antica leggenda cinese. Il suo autore ha ben pensato di portare su carta una storia molto famosa, memore del successo di **Akira Toriyama** con il suo "**Dragon Ball**". Il suo disegno, strano, ma molto affascinante, riesce a conquistare subito il lettore. Ogni tavola viene costruita con una precisione che ha dell'incredibile e con una cura per i particolari talmente elevata dal sembrare quasi maniacale. Anche a livello di sceneggiatura si notano le stesse caratteristiche, ed è forse, per queste ragioni che l'opera è entrata nel cuore di tantissimi appassionati, che, giustamente, si sono sentiti traditi dalla versione televisiva del loro eroe.
Probabilmente, il cartone animato qui recensito, non arriverà mai nel nostro paese, a causa del basso livello qualitativo. Pertanto l'unica speranza di non perdersi questo prodotto è quella di attendere una sua possibile edizione cartacea (tanto è la migliore…). AD

POKÉMON

L'Inizio di una grande avventura

C'è ancora qualcuno tra voi che non abbia sentito parlare dei **Pokemon**? Pikachu e compagnia hanno cominciato a farsi notare in Italia con le roventi polemiche scatenate dall'episodio numero 38, quello che in Giappone ha risvegliato l'epilessia in alcuni bambini e che da noi ha ulteriormente infangato il nome degli anime. Recentemente, però, questa serie animata nata da un videogioco per Gameboy sembra aver catturato l'attenzione dei media oltre che degli appassionati: trasmessa dalle reti Mediaset (ovviamente depurata, poi vedremo come, dagli effetti crea-epilessia), la serie si è imposta al grande pubblico forte soprattutto del gioco di carte che ha reso schiavi un numero impressionante di bambini e ad un enorme quantità di gadgets.
La carta stampata ed i telegiornali nazionali si sono più volte occupati di questo fenomeno, mostrandoci immagini di bambini impazziti per completare la collezione delle carte da gioco e di mamme preoccupate. In fondo la serie, pur essendo un'enorme macchina da soldi, non ha a mio avviso nulla di eclatante: Satoshi (Ash, nella versione adattata in USA che guarda caso è quella che va in onda sui nostri schermi), bambino di 10 anni di un mondo completamente simile al nostro fuorchè, ovviamente, per la presenza di improbabili animali chiamati Pokemon (da Pocket Monsters), inizia un viaggio per poter diventare allenatore dei mostriciattoli in questione che gli uomini utilizzano per farli combattere in tornei o per altre amenità del genere. Il suo pokemon personale, con cui si instaurerà un rapporto di allenamento reciproco ma anche di amicizia, è l'indiscusso protagonista : Pikachu, un roditore in grado di lanciare potenti scariche elettriche. Già dalle prime puntate, poi, faranno la loro apparizione altri personaggi, fra cui un trio di nemici (un ragazzo, una ragazza ed un pokemon simile ad un gatto) intenzionati a catturare pokemon rari e preziosi. AC

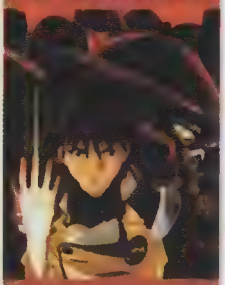
Pokemon © Nintendo, Game Freak, Creatures

MOBILE BATTLESHIP NADESICO

Nadesico si colloca perfettamente fra le produzioni animate nipponiche anni '90 di grande impatto come, per citare solo la più famosa, *Evangelion*. Pur avendo una risonanza sicuramente minore rispetto a quest'ultima serie, **Mobile Battleship Nadesico** (questo il titolo integrale dell'opera) si dimostra un prodotto interessantissimo; sience-fiction, azione, umorismo: Nadesico è tutto questo ed ha tutte le carte in regola per conquistare i manga-fan italiani. Nella prima videocassetta della serie (contenente i primi 3 episodi) edita in Italia da Dynamic, facciamo la conoscenza dell'equipaggio dell'astronave Nadesico, costruita dall'agenzia privata Nergal (notare il probabile scimmiottamento della "Nerv" di *Evangelion*) per contrastare l'attacco delle Lucertole di Giove. Ecco allora fare la loro entrata in scena la bella Yurika, comandante dell'astronave, Akito, pilota di uno dei robot Aestevalis (anche se vorrebbe essere un semplice cuoco), la cinica cyborg Ruri ed il pilota spaccone Jiro Yamada/Gai Daikoji. I protagonisti della serie ed un gran numero di simpaticissimi comprimari vi entusiasmeranno, ognuno con il proprio modo di fare perfettamente caratterizzato, mentre la trama promette di farsi sempre più intricata soprattutto riguardo al passato di Akito ed al rapporto conflittuale fra la Nergal e l'esercito regolare di difesa della Terra.

L'animazione è esagerata, la regia ottima ed il ritmo tanto rapido da apparire addirittura frenetico: i momenti drammatici o d'azione si alternano a quelli comici con una tale rapidità da trascinare lo spettatore in un vero e proprio vortice di emozioni, nel quale non saprete mai quanto tempo passerà prima che la tensione creata da un combattimento nello spazio venga stemperata dall'intervento sdrammatizzante di un siparietto comico. Una menzione particolare va poi alla serie-nella-serie *Gekiganger 3*, anime robotico in puro stile anni '70 di cui Akito e Gai sono grandi fan, tanto da impersonarne i protagonisti durante i combattimenti contro il nemico gridando il nome delle armi utilizzate (esattamente quello che avete visto fare a Koji Kabuto, Haran Banjo e soci sui loro robot) oltre, ovviamente, a proiettare ininterrottamente l'intera serie all'interno dell'astronave. AC

1ST CONTACT



MOBILE BATTLESHIP NADESICO

DYNAMIC

Tenku no Escaflowne © 1996, 1998 Sunrise, TX

I CIELI DI ESCAFLOWNE

Dynamic Italia, 75 minuti, lire 39900

Dopo aver attraversato vari paesi ed essere arrivati al principato di **Freid**, arriva il momento per **Hitomi** e **Van** di cercare di convincere il Sovrano del regno della pericolosità del regno di **Zaibach**. Intanto **Millerna** trova il diario segreto della ormai defunta sorella **Marlene**, moglie del principe di Freid, e madre del principino **Cid**, e leggendolo scopre l'esistenza di un forte legame d'amore che l'ha unita ad Allen Shezar. Intanto l'Imperatore **Dornkirk** fa la sua mossa, mettendo finalmente in luce quali sono i suoi piani per Gaea, e perché stia muovendo guerra agli altri paesi. La chiave per ottenere ciò che desidera si trova nel proprio nel principato di Freid, la chiave per il potere di Atlantide. Come di consueto, ***Escaflowne*** rimane una delle migliori serie tv del 1996, con una qualità generale di animazione invidiabile, e con delle musiche all'altezza di ogni situazione. L'unico aspetto che ha qualche cedimento è il character design, ma in questi episodi si mantiene stabile. Rispetto alle precedenti videocassette, che forse soffrivano un po' del lento dipanarsi della vicenda, questo volume imprime alla storia una nuova marcia, iniziando a fare precipitare gli eventi verso il finale, e proponendo nuove rivelazioni sull'Escaflowne, Van e la perduta Atlantide, e di che cosa leghi tutti questi argomenti. Viene dato spazio anche alle battaglie tra i vari *guymelef*, ed all'eterna rivalità tra Van e **Dilandau**, che finalmente raggiunge uno scontro diretto. Dal punto di vista dell'edizione italiana, sempre impeccabile, c'è da segnalare l'entrata in scena del principe di Freid, doppiato da **Nino Prester** (**Jet Black** in ***Cowboy Bebop***) che dona al personaggio l'autorità propria di un sovrano di quel tipo, e di Marlene, con la voce di **Barbara De Bortoli** (**Faye Valentine** in ***Cowboy Bebop***), che grazie alla sua interpretazione riesce a rendere al meglio la dolcezza e lo struggimento della sfortunata principessa. Completa le new entry **Dryden Fassa**, interpretato da **Francesco Prando** (**Ryoji Kaji** in ***Evangelion***) che dona alla serie divertenti siparietti umoristici, e che promette di ingarbugliare il già complicato rapporto sentimentale tra i vari personaggi, dato che viene presentato come il promesso sposo di Millerna.

In conclusione, chi già seguiva questa serie, si affretti a comprare il volume 5, dato che è un punto di svolta importantissimo, che getta le basi per i futuri episodi.

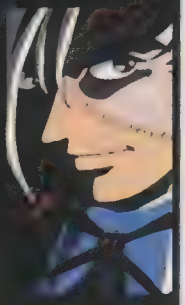
A tutti gli altri non posso far altro che consigliare di recuperare le precedenti videocassette, perché sicuramente Escaflowne è una serie che merita di essere vista, ma va ricordato che non è una serie tutta azione, come invece potrebbe trasparire dai vari trailer promozionali.

CG

BLACK JACK

REFERTO N. 7: GIUSTIZIA BIANCA

Yamato Video



BLACK JACK

REFERTO N. 7: GIUSTIZIA BIANCA

Torna finalmente **Black Jack**, il medico radiato dall'albo che continua ad esercitare la propria professione, previo pagamento di altissimi compensi, che è stato creato da **Osamu Tezuka**. Mentre in Giappone siamo arrivato al nono oav, finalmente è uscita in italiano la sua settima avventura nel mercato home video, in attesa dell'imminente film. *Giustizia bianca* prende le mosse in un paese sconvolto dalla guerra, caratteristica ben presente in molte altre avventure animate del Dottore, ma invece di proseguire su questo filone o su quello fantastico, che spesso hanno fatto assomigliare i casi a degli episodi di ***X-Files***, introduce un discorso sull'etica del lavoro di Black Jack. Può un dottore operare al di fuori dei termini stabiliti dalla legge? O non deve forse sottomettersi anche lui alla giustizia del camice bianco da medico? La storia viene vista dagli occhi di **Catharine**, una infermiera fidanzata con un giovane chirurgo molto famoso per la sua bravura, che decide di fare volontariato in un campo profughi, dove incontra Black Jack, giunto sul luogo per operare la nipote di un boss della Yakuza, da cui è stato ingaggiato. Dal punto di vista tecnico questo oav, come i precedenti sei, è un vero gioiello. L'animazione è curata nei minimi dettagli, anche se un po' in secondo piano rispetto ad altre caratteristiche scelte dalla regia. Il character design di **Akio Sugino** è come di consueto espressivo ed affascinante, senza nessuna sbavatura, e lascia trasparire con pochi tratti i sentimenti dei personaggi. Ma l'aspetto più significativo rimane la regia di **Osamu Dezaki** (***Rocky Joe***, ***Lady Oscar***) che ha raggiunto qui un invidiabile equilibrio, ed una notevole espressività. Rispetto ai suoi lavori più datati, Dezaki è riuscito ad ottenere efficacia narrativa senza eccedere nei suoi marchi di fabbrica, come il gioco di luci, il contrasto tra bianco e nero, le illustrazioni fisse e lo schermo diviso a metà in due inquadrature differenti della stessa azione, ma presentandoli comunque con parsimonia, dando quindi maggiore risalto al loro utilizzo.Il doppiaggio vede un **Enrico Maggi** in ottima forma nei panni di Black Jack ed è in generale ben curato.

Black Jack © Tezuka Productions, inc

HI FI

YO-2907

VHS

PAL

Il regno di **Paradesia** è interamente abitato da Dee, che vivono sotto il comando della Dea Madre, colei che ha il compito di vegliare sulla Terra, e che allo stesso tempo ne raccoglie le energie negative in un cristallo chiamato **Astrostar**, e che per questo deve essere purificato. La storia prende il via quando l'attuale **Dea Madre** cede la sua carica ad una sua sacerdotessa, e questa a sua volta deve raccogliere attorno a sé altre sacerdotesse che la servano direttamente. La prima di queste è **Lilith**, che deve però scegliere anche le successive candidate. Ma a qualcuno questa successione non è gradita, e difatti all'ombra di tutto ciò trama una seconda fazione di Dee al servizio della **Madre Oscura**, che vuole eliminare l'Astrostar in modo che il male non vi venga più racchiuso e purificato. Questo è l'inizio di una avventura che finora in animazione non ha avuto seguito, lasciando quindi lo spettatore in dubbio. In verità, al pari dell'incipit, anche lo svolgimento degli avvenimenti è largamente prevedibile, non offrendo particolari momenti che possano coinvolgere. I personaggi sono delineati in modo preciso, ma anche stereotipato. Dal punto di vista tecnico questi oav non sono nulla di speciale. Il character design non presenta nulla di originali, e le animazioni sono più che sufficienti, ma non presentano nulla di particolare. La regia è invece sempre attenta a mettere in primo piano cosce, seni e mutandine, in una esasperazione crescente, studiano le inquadrature più particolari per permettere allo spettatore di vedere questi dettagli.

Una operazione simile è presente anche nella serie di AIKa, ma con la differenza che in quel caso da parte del regista c'è anche una auto presa in giro, un giocare su queste cose, mentre nel **Paradiso delle Dee**, queste inquadrature vengono inserite furtivamente, e anche se sono lecite in un anime che presenta solo ragazze scosciate che combattono, appaiono fuori luogo. Il doppiaggio è stato eseguito a Milano, quindi troviamo nei vari ruoli diverse doppiatrici note al pubblico, come **Emanuela Pacotto** ed **Elisabetta Spinelli**, a cui va il merito di avere recitato benissimo un incantesimo di evocazione. In conclusione, un titolo senza pretese, che si pone come obiettivo l'attirare gli sguardi del pubblico maschile. Solo per appassionati del genere. CG

Il Paradiso delle Dee

Dynamic Italia, 60 minuti, dolby surround, lire 39900

Megami Tengoku Kensetsu Iinkai © Media Works, King Records, Movic

D.ZONE

In Questo Numero:

D.ZONE NEWS

Ed inoltre...

Gameplay

DZONE NEWS

Nel mercato italiano hanno subito un piccolo rallentamento le uscite legate alla casa editrice ***Sia-Esplosion*** Video. Infatti i DVD previsti per il mese di Aprile sembra siano stati posticipati a data da destinarsi.
La ***Yamato Video***, invece, prosegue l'edizione della prima serie di "***Lupin III***" -Terzo nelle classifiche di vendita dei DVD in generale-, in attesa del mese di settembre, quando uscirà il cartone animato di "***Lady Oscar***", naturalmente, senza alcun tipo di censura.
La notizia più clamorosa ci viene, però, dagli Stati Uniti, dove è previsto un grandissimo "sfruttamento" dell'immagine di "***Gundam Wing***". Infatti oltre a venire trasmessa sul canale satellitare "***Cartoon Network***" (e solo per gli appassionati americani...), verrà lanciata la versione in videocassetta (doppiata o sottotitolata), e quella in DVD, con tanto di relativi omaggi videoconsueti (di noi chiamati "special bonus"). Staremo a vedere se veramente qualcuno non aprirà uno spiraglio ad una versione nostrana di questi interessanti DVD made in America.
Per intanto, comunque, aspettiamo il DVD dei film di Pokemon, che essendo della Warner, ci fa pensare bene sulle date di uscita.

LEGENDS OF GETTER

Questo CD è il seguito di "The Legends Of Mazinger", del quale abbiamo già parlato nel numero scorso. Questa volta ci troviamo davanti ad una raccolta celebrativa interamente dedicata alle canzoni apparse come sigle e colonne sonore delle serie di *Getter Robot*; ancora un disco, dunque, per rendere omaggio all'opera di Go Nagai. Sul retro del CD le tracce elencate sono 12, ma il vostro lettore ne indicherà 24. Non preoccupatevi, lo stereo funziona benissimo: semplicemente, dopo le canzoni in versione originale, nel disco sono comprese tutte le versioni karaoke; un'idea sicuramente interessante che porta la durata della compilation a ben 77 minuti! E' sicuramente un prodotto di ottima fattura, con un ottima registrazione. I pezzi sono tutti tipicamente anni '70 (c'è forse da stupirsi?) con un grande uso di archi e, soprattutto, di fiati; qua e là trova spazio qualche incursione nel pop-rock e perfino nella disco oltre a, naturalmente, qualche ballata. Fra le varie tracce spiccano sicuramente la numero 4 e la numero6, "Lonely Journey", il pezzo più elaborato di tutto il disco. Per quanto riguarda i lenti, vi segnalo la traccia numero 11, "Dreamy My Love", l'unico a non risultare oltremodo mieloso, impreziosito tra l'altro da un bell'assolo di chitarra. Degne di nota, inoltre, sono certamente le tacce 5 (un vero e proprio rock, abbastanza inusuale per l'epoca) e 12, una tipica sigla del tempo già presente su "The Legends Of Mazinger". Questo disco ha qualcosa in più e qualcosa in meno del precedente. Cominciamo dai pregi, che si riassumono nella bellissima confezione e produzione: il libretto del CD è ben curato, contiene un sacco di immagini ed è, finalmente(rullo di tamburi e squilli di trombe), a colori! Le illustrazioni, poi, sono decisamente più accattivanti di quelle presenti sul primo volume dedicato alle serie robotiche nagaiane. Il lato negativo, invece, è legato alla minor forza evocativa (e, quindi, al minor interesse che può suscitare nell'appassionato italiano) delle canzoni.AC

GP

CLICK MANGA 2

Questo mese vi parliamo del secondo volume dedicato alle avventure degli eroi di ***Go Nagai***, presenti nel nuovo CD ***Click Manga***. Le vicende proseguono dal punto in cui si erano interrotte nel numero precedente: la squadra ***Getter*** è ferita e non può combattere; ***Grendizer*** (**Goldrake**), pilotato da ***Maria*** e non da ***Duke Fleed*** (**Actarus**) è arrivato sulla Terra; ***Koji*** e ***Tetsuya*** proseguono nei loro combattimenti. Soprattutto quest'ultimo è impegnato di un durissimo confronto contro l'"***Ankoku Daishogun***" (il **Grande Generale Nero**), che avviene a ritmo serrato e senza esclusione di colpi. Nessuno dei due sembra avere la meglio quando.
L'ospite speciale di questo volume è ***Devilman***, disegnato come nella versione televisiva, che compare perchè oltre a dover combattere i tremendi mostri meccanici, i "***robottoni***" devono affrontare la minaccia del "***Regno dei Demoni***". La prima a farne le spese è ***Jun*** con ***Venus Alpha***. La grafica si mantiene su buoni standard qualitativi, come lo era nel precedente episodio. Inoltre, come già osservato, la particolarità di questo tipo di prodotto sta nel poter leggere (naturalmente per chi conosce il giapponese…) le avventure dei suoi personaggi preferiti che, graficamente sono uguali a quelli visti nella versione animata e che urlano i nomi dei colpi segreti che utilizzano durante gli scontri. Non vi è la presenza delle onomatopee, perchè si ha la possibilità di ascoltare i rumori reali, come fosse un vero cartone animato. La struttura del gioco (se così può essere chiamato) è abbastanza semplice ed intuitiva: muovendo una specie di cursore che vi appare sullo schermo, tramite le frecce direzionali, potrete far apparire le battute e, quindi, leggerle; e così via fino alla fine delle pagine. L'unico inconveniente è il fatto che è scritto in giapponese, pertanto, o vi accontentate di vedere le immagini e sentire i nomi dei colpi gridati dai piloti ovvero imparate la lingua nipponica. Lasciando perdere le battute, la conoscenza dell'idioma non è fondamentale per capire lo svolgimento della vicenda, pertanto non preoccupatevi più di tanto.
Il CD contiene un piccolo libretto nel quale vengono spiegate tutte queste funzioni e dove trovate anche delle immagini raffiguranti i protagonisti. AD

D.ZONE

DVD Reviews

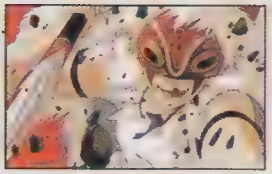
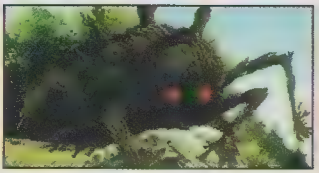
In questo numero

mononoke hime

Il 19 Maggio del 2000, le sale cinematografiche hanno presentato, in anteprima italiana assoluta, il film "***La Principessa Mononoke***" di ***Hayao Miyazaki*** (tra l'altro "padre"di "**Mirai Sonen Conan**", Conan il ragazzo del futuro, e "***Kaze no tani no Nausicaa***", Nausicaa della valle del vento).

Non potendo parlarvi della versione italiana (nel momento in cui sto scrivendo quest'articolo non è ancora apparso al cinema…), mi "limiterò" a recensirvi l'omonimo DVD prodotto ad Hong Kong, di facile reperibilità nel nostro paese a prezzi limitatissimi (intorno alle ottantamila lire).

La vicenda ruota intorno al personaggio di ***Ashitaka***, un giovane coraggioso, che per difendere il suo villaggio dall'attacco di un ***Tatarigami*** viene colpito da una grave maledizione: il suo corpo è destinato a morire tra atroci sofferenze, man mano che il veleno che lo spirito gli ha iniettato si espande al suo interno. Per cercare una via di salvezza, o per meglio dire per non infettare gli altri abitanti (dal momento che nessuno è mai sopravvissuto ad una simile disgrazia), decide di partire e di lasciare i suoi cari. Il suo viaggio lo conduce ad ovest, verso la cittadella di ***Tatara-ba***, governata dalla "signora" ***Eboshi***, colei che ha edificato la fortezza stessa. Quest'ultima viene considerata alla stregua di una divinità, per via della sua enorme benevolenza che la spinge ad aiutare chiunque si trovi in difficoltà, e a portarlo al sicuro nel suo regno. Purtroppo, nel momento in cui Ashitaka arriva, la città si trova a dover sostenere un conflitto contro la bellissima ***San***, un'essere umano allevata dagli ***Inugami***, che rifiuta le leggi dei suoi si-

Mili e che li combatte per proteggere il bosco in cui vive. Infatti la mano corruttrice dell'uomo sta per compiere un altro grave danno a quella stessa natura che lo contrasta con tutte le sue forze e le sue maledizioni. Con il passare del tempo la situazione degenera, fino ad arrivare al punto che le due razze (gli esseri umani e gli spiriti-animali), stanno per massacrarsi l'un l'altra. Tutta la vicenda è orchestrata nell'oscurità dalla misteriosa "***Organizzazione dei Maestri***", rappresentata dall'ambiguo Jikobo, un uomo tanto viscido che non esiterebbe un attimo pur du ottenere i suoi scopi. Nel frattempo tra Ashitaka e San nasce e si sviluppa un romantica storia d'amore. In breve questa è la trama dell'episodio cinematografico. Tutta la vicenda sembra avvolgersi di risvolti magici e mistici che attirano l'attenzione dello spettatore, inducendolo a non distogliere mai l'attenzione (merito, senz'ombra di dubbio, dell'ottima regia del "solito" Hayao Miyazaki). Il ritmo è ben sdostenuto è le scene sono molto equilibrate, in modo tale da non creare pause incessanti ovvero velocizzazioni imprevedibili ed inspiegabili. La caratterizzazione dei personaggi è, forse, il punto forte dell'intera opera, in quanto ognuno gode di una propria è ben definita psicologia, che si evolve e matura con il passare del tempo. Un esempio di tutto ciò può essere visto nel personaggio di San. Dapprima appare, agli occhi di un essere umano, come una ragazza fredda e diversa, ma, in seguito, la si comprende realmente e diventa molto dolce ed affabile (almeno nei confronti di Ashitaka…). Il tutto viene supportato da stupende melodie che aumentano il pathos di alcuni momenti e coinvolgono sempre di più il telespettatore. Tecnicamente parlando, il film è di ottima fattura (ve lo dice uno a cui non piacciono particolarmente le opere dello **Studio Ghibli**), sia per il design sia per la fluidità delle immagini. Di particolare interesse può apparire anche la realizzazione grafica degli spiriti-animali, ciascuno dei quali è ben proporzionato al ruolo che gli compete all'interno dell'anime, alla forza mostrata e al timore che può incutere.
AD

Mononoke Hime © Hayao Miyazaki, Studio Ghibli, Tokuma shoten, Buena Vista

Enya
Illustration Book

Li avete riconosciuti? Spero di sì, perché si tratta di due autori emergenti tra i più quotati sul mercato italiano. Sto parlando di **Marco Albiero**, che debutta per [illegible] mese 166, il fumetto che vedete pubblicato nelle ultime otto pagine di questo numero, e **Paolo Mantero**, forse uno tra i migliori coloristi grafici che abbiano mai collaborato con riviste di fumetti e di animazione.

Il loro stile grafico, che li accomuna anche un po', è il fatto di possedere un tratto delicato e morbido, che si modella alla perfezione lungo le [illegible] come **Enya**, diventata popolare proprio grazie alla manina magica di uno di essi.

Enya Illustration Book e **Garden of Angels** sono due piccole perline che [illegible] zione di prodotti "tutti italiani" che annovera già di certo i due volumi delle avventure [illegible] na" che esista, e cioè Enya.

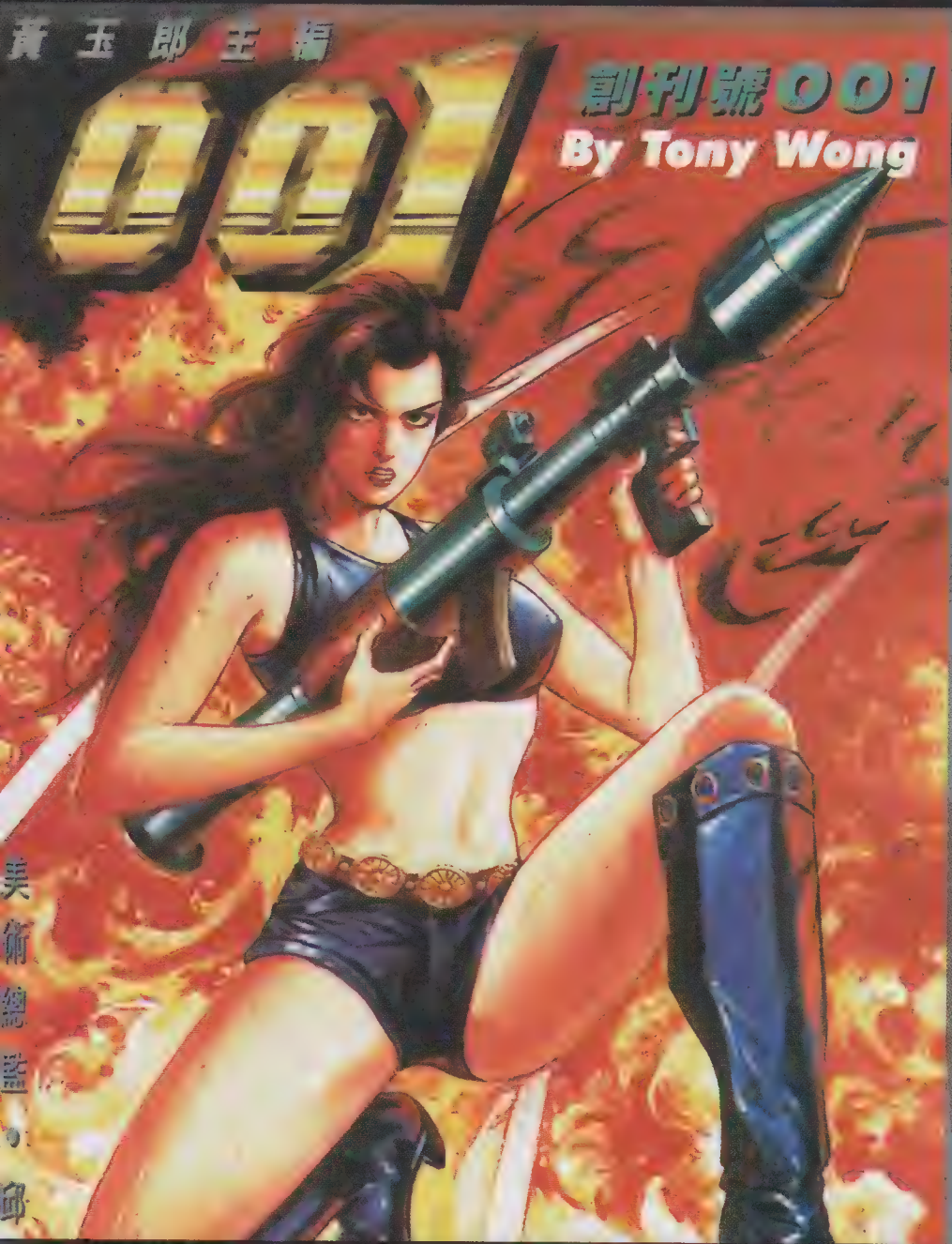
Garden of Angels

黃玉郎主編

001

創刊號001

By Tony Wong

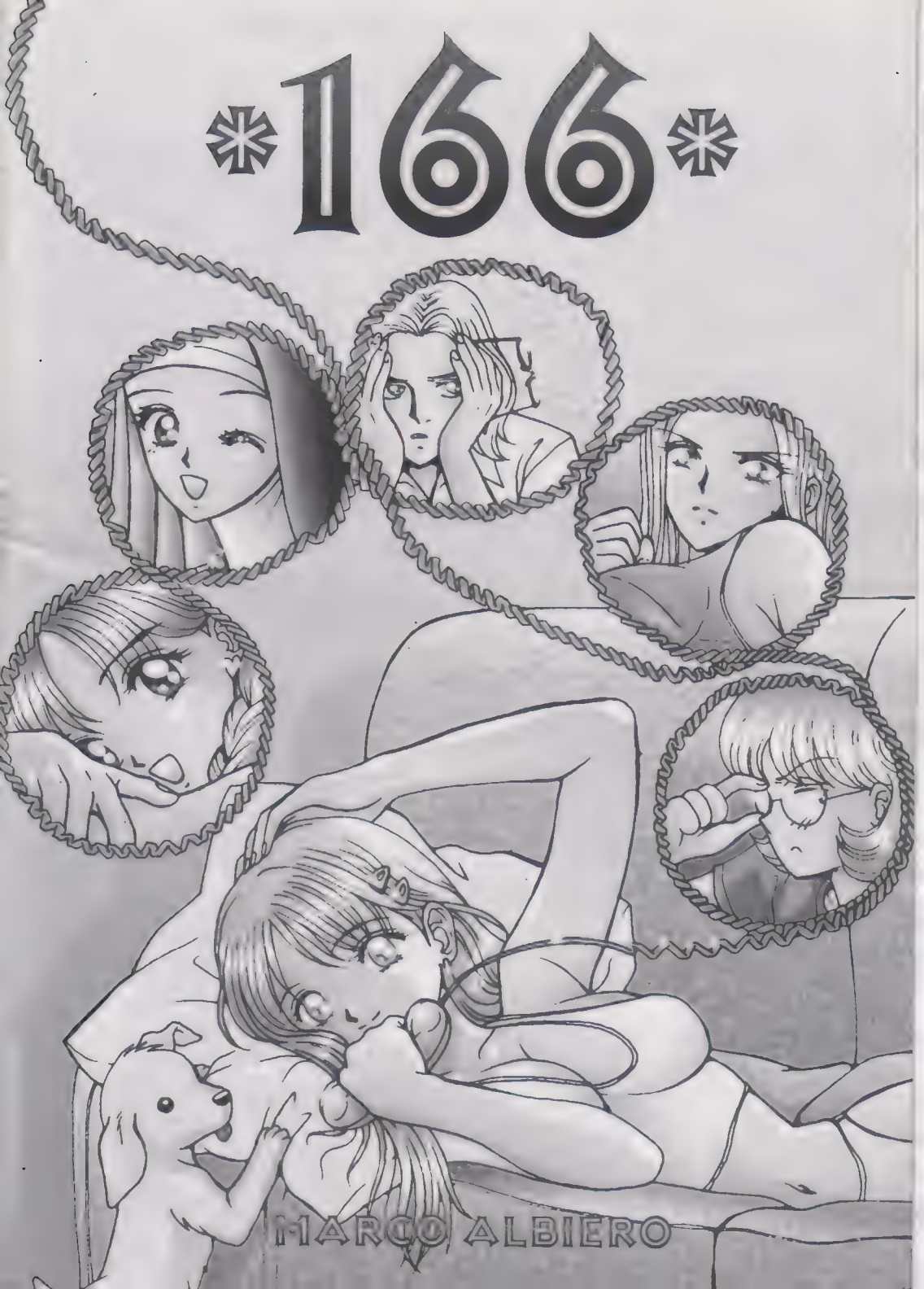


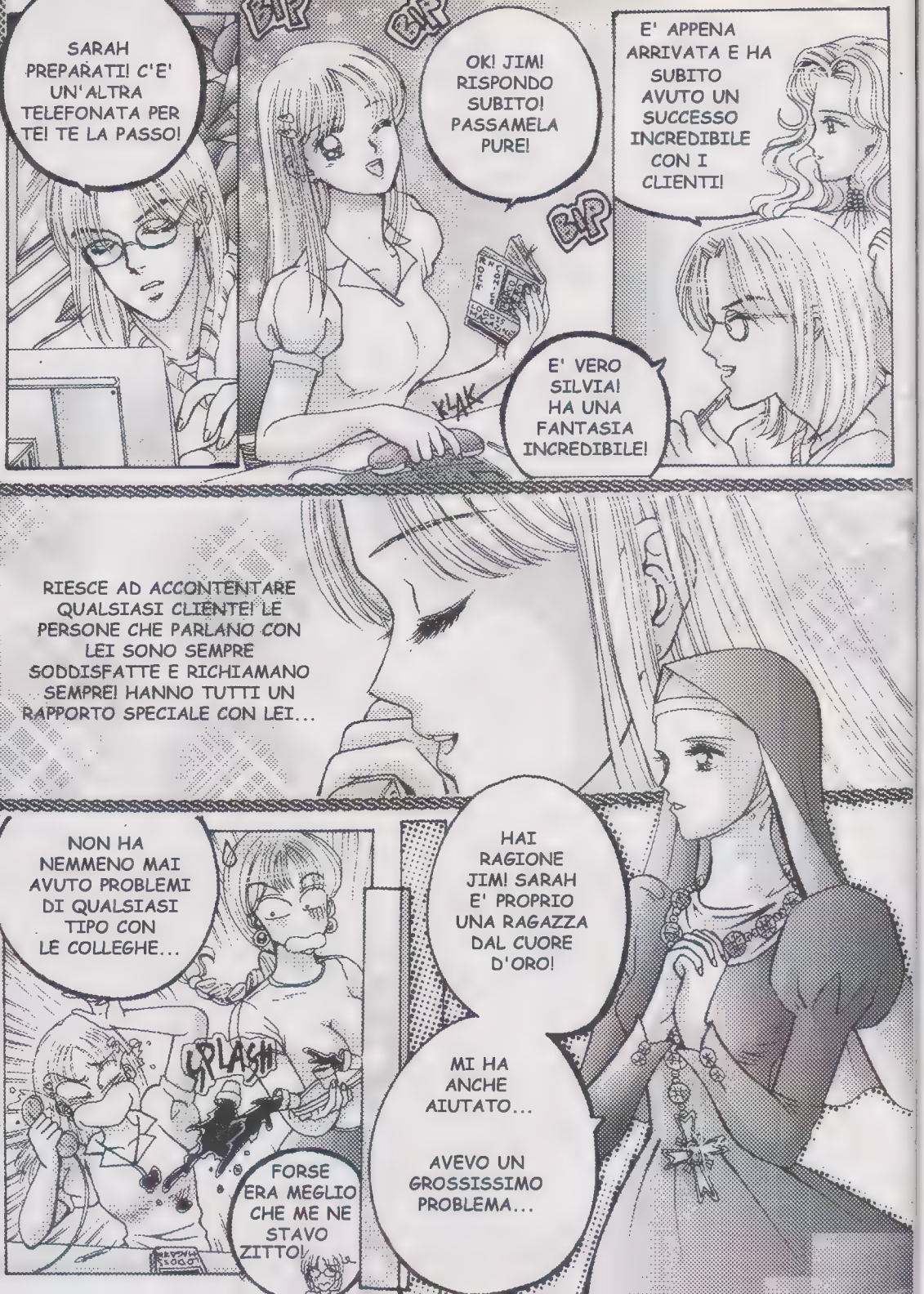
美術總監：邱

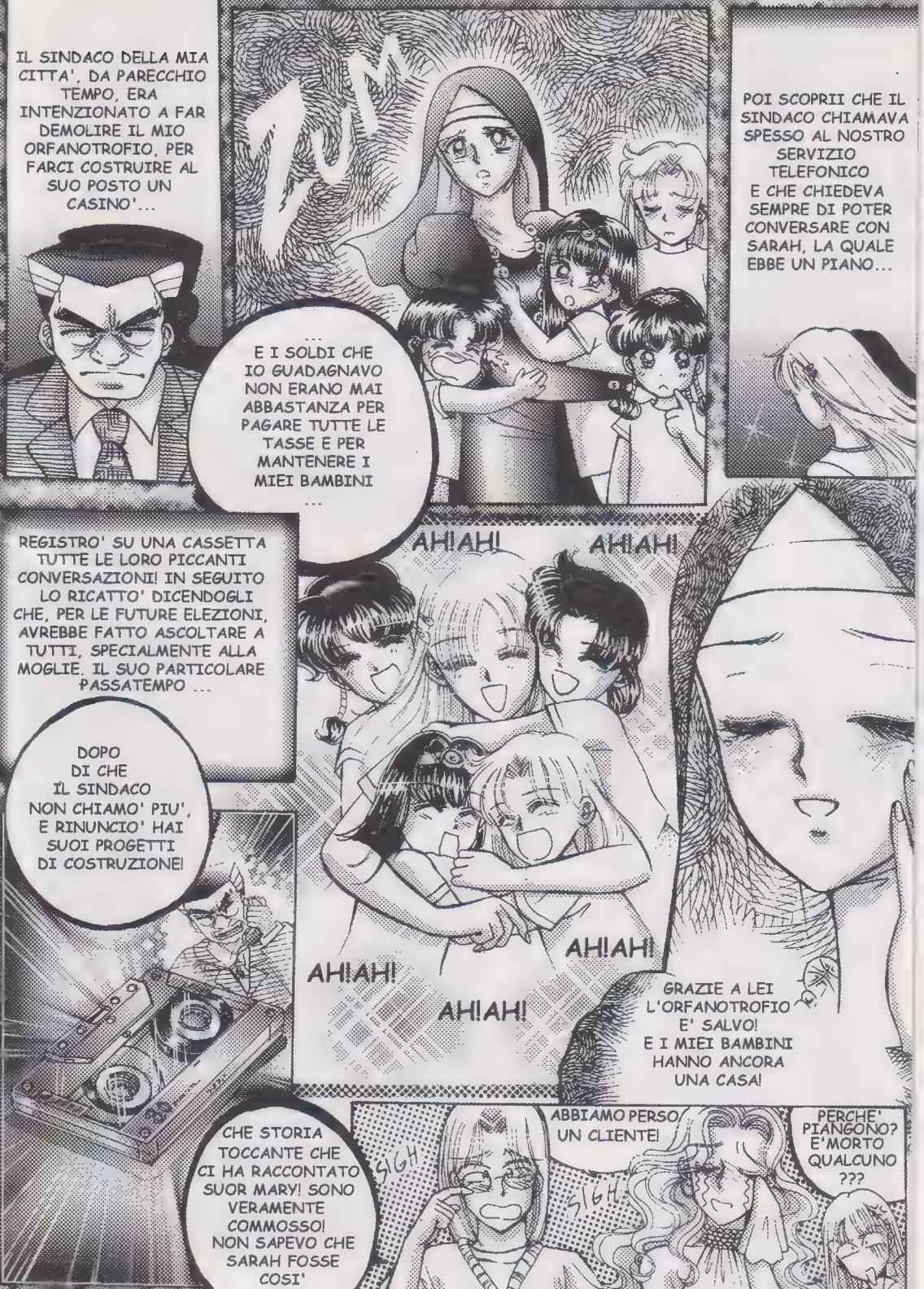
007

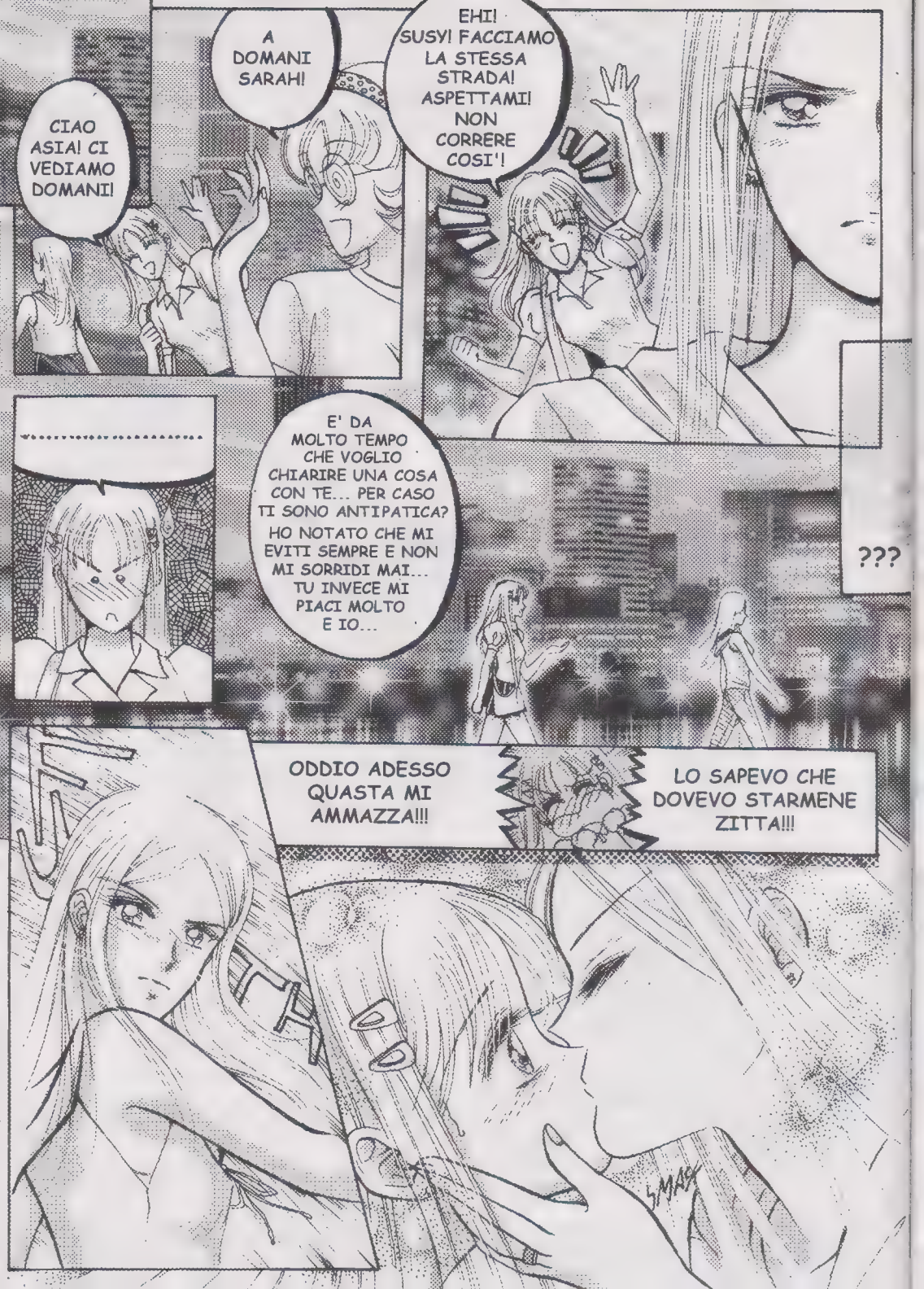
Sono finalmente disponibili
i nuovi Libri di Illustrazioni di
Enya e di Garden Of Angels
Enya
Illustration Book
Paolo Mantero
Lasciatevi
ILLUSTRARE
le novità RNC
GARDEN of ANGELS
MARCO MANTERO
Nelle migliori
fumetterie...
Solo Lire 19.000

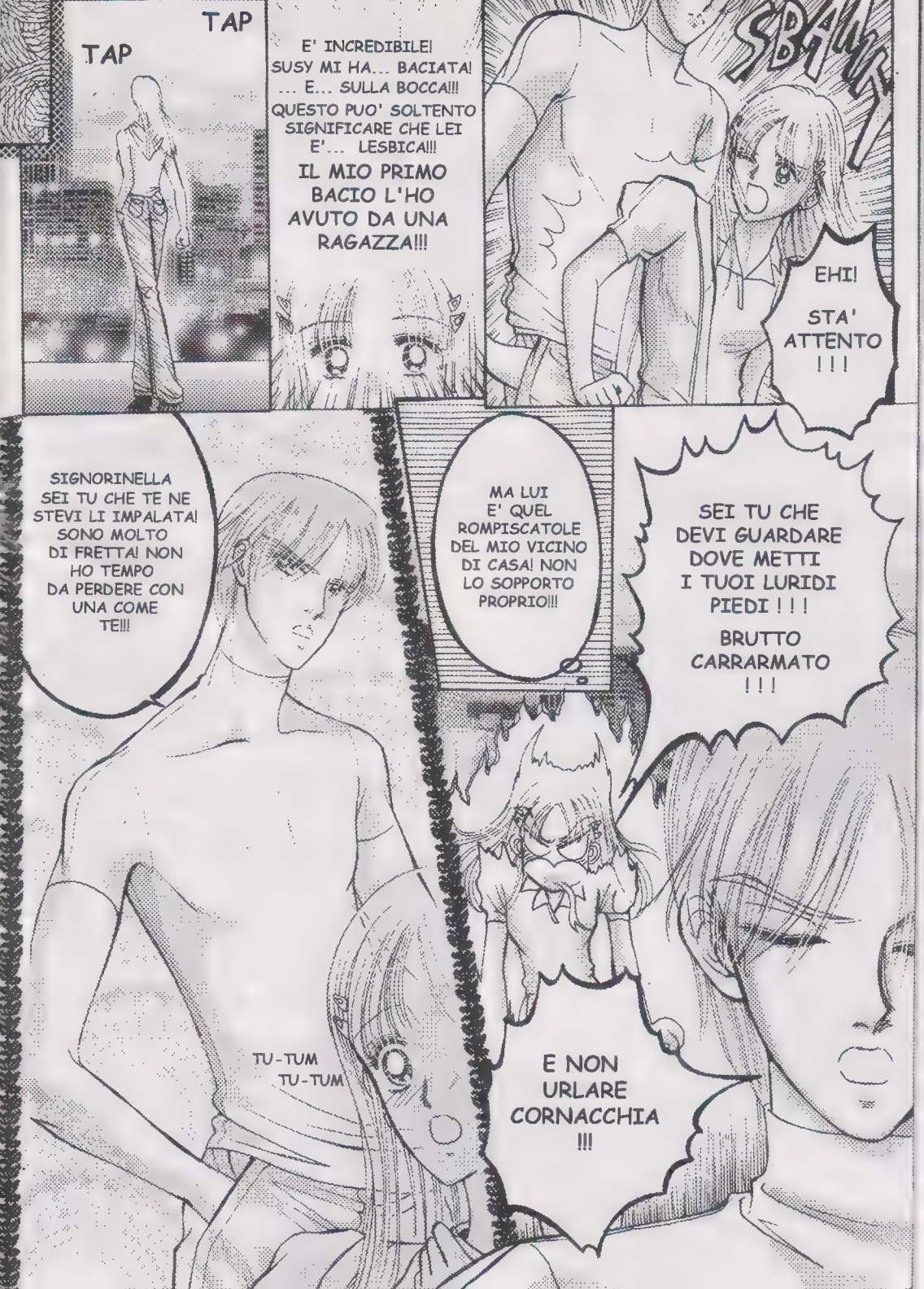
166



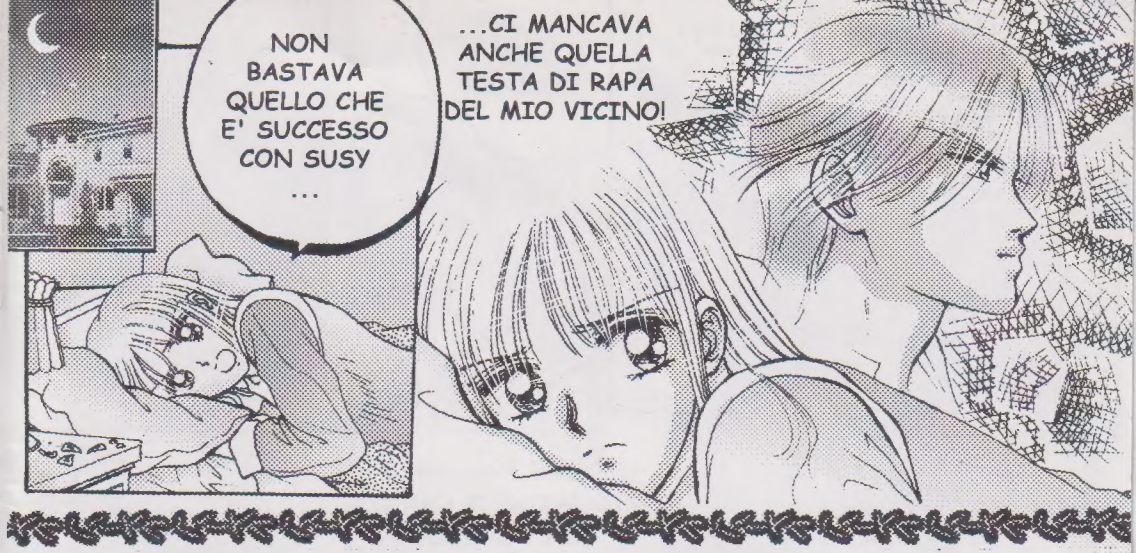

SARAH PREPARATI! C'E' UN'ALTRA TELEFONATA PER TE! TE LA PASSO!
BIP
BIP
OK! JIM! RISPONDO SUBITO! PASSAMELA PURE!
BIP
KLAK
E' APPENA ARRIVATA E HA SUBITO AVUTO UN SUCCESSO INCREDIBILE CON I CLIENTI!
E' VERO SILVIA! HA UNA FANTASIA INCREDIBILE!
RIESCE AD ACCONTENTARE QUALSIASI CLIENTE! LE PERSONE CHE PARLANO CON LEI SONO SEMPRE SODDISFATTE E RICHIAMANO SEMPRE! HANNO TUTTI UN RAPPORTO SPECIALE CON LEI...
NON HA NEMMENO MAI AVUTO PROBLEMI DI QUALSIASI TIPO CON LE COLLEGHE...
SPLASH
FORSE ERA MEGLIO CHE ME NE STAVO ZITTO!
HAI RAGIONE JIM! SARAH E' PROPRIO UNA RAGAZZA DAL CUORE D'ORO!
MI HA ANCHE AIUTATO...
AVEVO UN GROSSISSIMO PROBLEMA...


IL SINDACO DELLA MIA CITTA', DA PARECCHIO TEMPO, ERA INTENZIONATO A FAR DEMOLIRE IL MIO ORFANOTROFIO, PER FARCI COSTRUIRE AL SUO POSTO UN CASINO'...
...
E I SOLDI CHE IO GUADAGNAVO NON ERANO MAI ABBASTANZA PER PAGARE TUTTE LE TASSE E PER MANTENERE I MIEI BAMBINI
...
POI SCOPRII CHE IL SINDACO CHIAMAVA SPESSO AL NOSTRO SERVIZIO TELEFONICO E CHE CHIEDEVA SEMPRE DI POTER CONVERSARE CON SARAH, LA QUALE EBBE UN PIANO...
REGISTRO' SU UNA CASSETTA TUTTE LE LORO PICCANTI CONVERSAZIONI! IN SEGUITO LO RICATTO' DICENDOGLI CHE, PER LE FUTURE ELEZIONI, AVREBBE FATTO ASCOLTARE A TUTTI, SPECIALMENTE ALLA MOGLIE, IL SUO PARTICOLARE PASSATEMPO ...
AH!AH!
AH!AH!
AH!AH!
AH!AH!
AH!AH!
DOPO DI CHE IL SINDACO NON CHIAMO' PIU', E RINUNCIO' HAI SUOI PROGETTI DI COSTRUZIONE!
GRAZIE A LEI L'ORFANOTROFIO E' SALVO! E I MIEI BAMBINI HANNO ANCORA UNA CASA!
CHE STORIA TOCCANTE CHE CI HA RACCONTATO SUOR MARY! SONO VERAMENTE COMMOSSO! NON SAPEVO CHE SARAH FOSSE COSI'
SIGH
SIGH
ABBIAMO PERSO UN CLIENTE!
PERCHE' PIANGONO? E'MORTO QUALCUNO ???


CIAO ASIA! CI VEDIAMO DOMANI!
A DOMANI SARAH!
EHI! SUSY! FACCIAMO LA STESSA STRADA! ASPETTAMI! NON CORRERE COSI'!
.....
E' DA MOLTO TEMPO CHE VOGLIO CHIARIRE UNA COSA CON TE... PER CASO TI SONO ANTIPATICA? HO NOTATO CHE MI EVITI SEMPRE E NON MI SORRIDI MAI... TU INVECE MI PIACI MOLTO E IO...
???
ODDIO ADESSO QUASTA MI AMMAZZA!!!
LO SAPEVO CHE DOVEVO STARMENE ZITTA!!!
SMACK

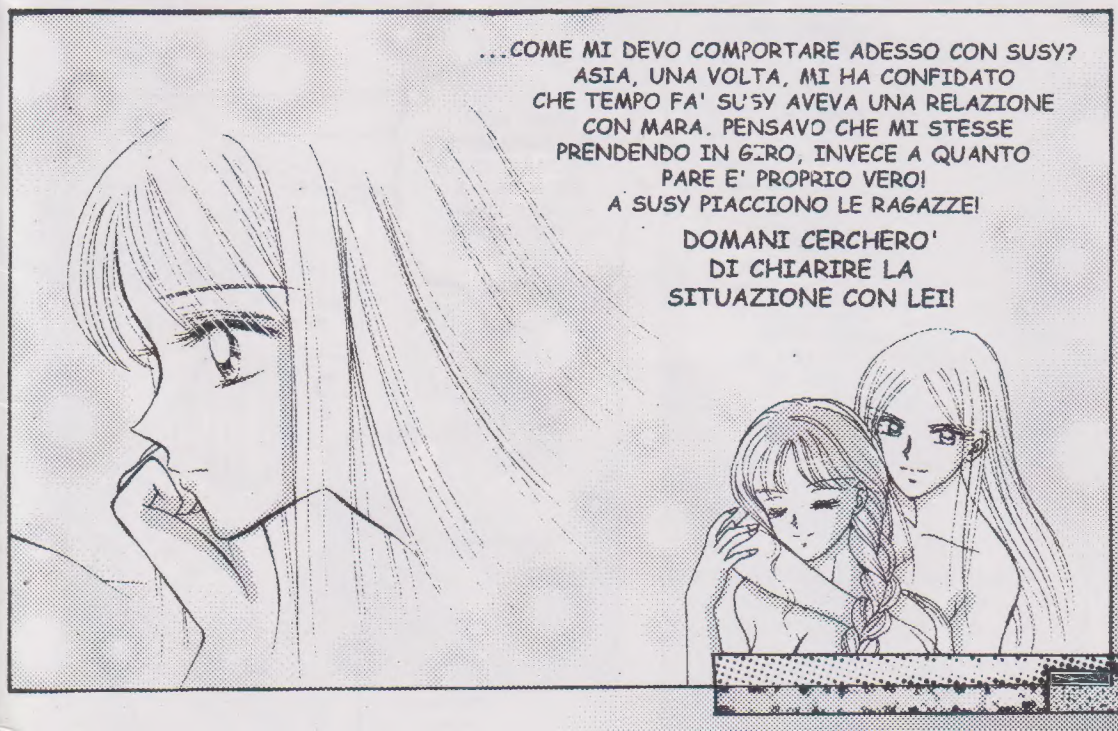

TAP
TAP
E' INCREDIBILE! SUSY MI HA... BACIATA! ... E... SULLA BOCCA!!! QUESTO PUO' SOLTENTO SIGNIFICARE CHE LEI E'... LESBICA!!!
IL MIO PRIMO BACIO L'HO AVUTO DA UNA RAGAZZA!!!
SBAM
EHI! STA' ATTENTO !!!
SIGNORINELLA SEI TU CHE TE NE STEVI LI IMPALATA! SONO MOLTO DI FRETTA! NON HO TEMPO DA PERDERE CON UNA COME TE!!!
MA LUI E' QUEL ROMPISCATOLE DEL MIO VICINO DI CASA! NON LO SOPPORTO PROPRIO!!!
SEI TU CHE DEVI GUARDARE DOVE METTI I TUOI LURIDI PIEDI !!!
BRUTTO CARRARMATO !!!
TU-TUM TU-TUM
E NON URLARE CORNACCHIA !!!

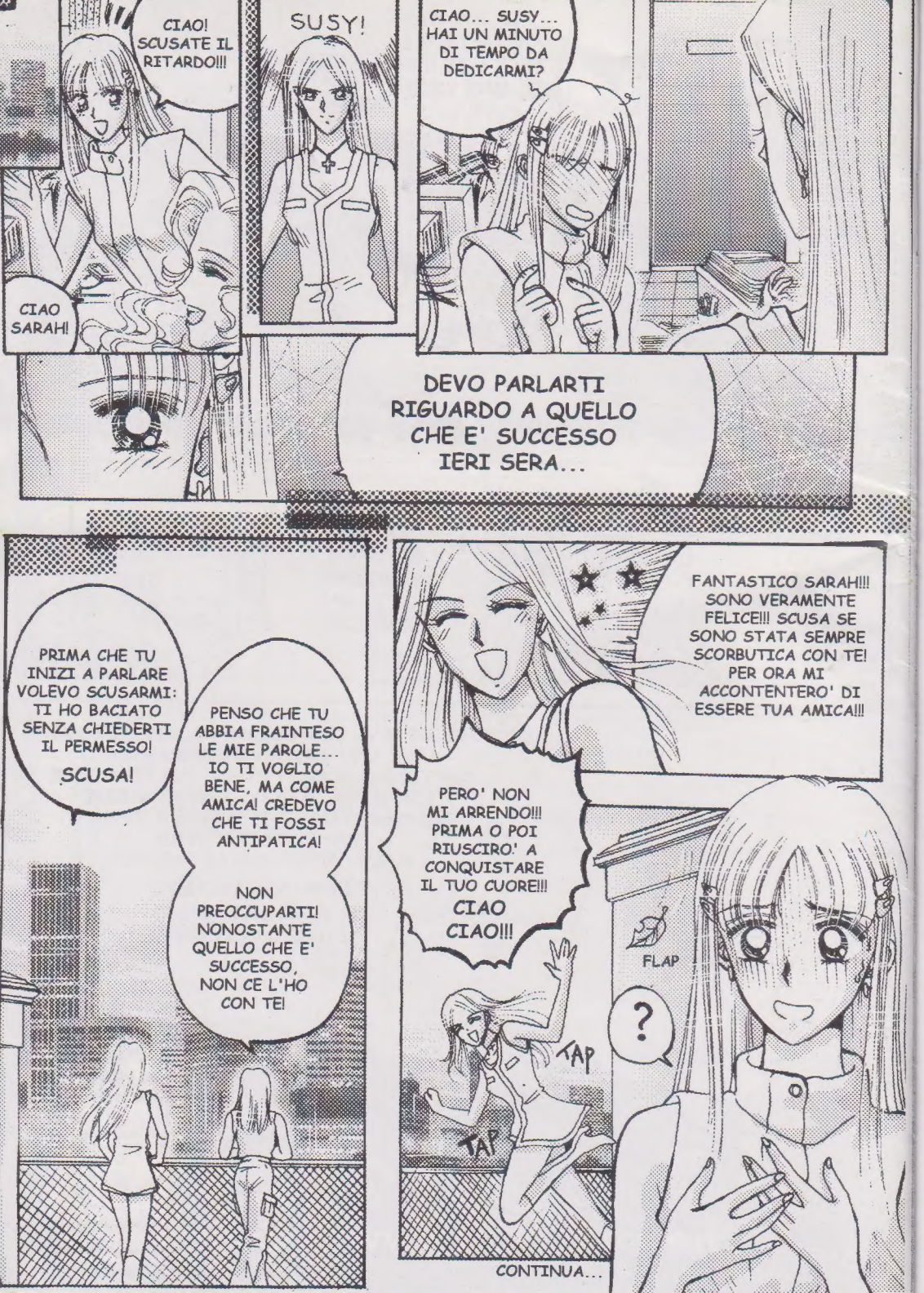
TAP
TAP
PRRRH
TAP
TAP
PERCHE' MI STAI SEGUENDO? VUOI PER CASO PICCHIARMI!
SEI TU CHE STAI FACENDO LA MIA STESSA STRADA!!!
144
EHI! PULCE! NON DIRMI CHE ABITI QUI?!
166
SI'! E ALLORA? E POI NON SONO UNA PULCE!!! SEI TU UN GORILLA!!!
ALLORA QUEL CAGNACCIO NOIOSO, CHE ABBAIA GIORNO E NOTTE, DEVE ESSERE IL TUO?!
BAU BAU BAU
IL MIO SPILLO NON E' AFFATTO NOIOSO! ABBAIA PERCHE' C'E' SEMPRE UN GATTO NERO E SPORCO CHE PASSA SEMPRE SUL MIO BALCONE!
QUELLO E' IL MIO GATTO! SI CHIAMA KARONTE E NON PER NIENTE SPORCO!!!
MIAO
TI ODIO!!!


NON BASTAVA QUELLO CHE E' SUCCESSO CON SUSY ...
...CI MANCAVA ANCHE QUELLA TESTA DI RAPA DEL MIO VICINO!

PERO' NON E' MICA MALE !!!

MA COSA VAI A PENSARE! STUPIDA!! LUI E' UN NEMICO!!!


...COME MI DEVO COMPORTARE ADESSO CON SUSY? ASIA, UNA VOLTA, MI HA CONFIDATO CHE TEMPO FA' SUSY AVEVA UNA RELAZIONE CON MARA. PENSAVO CHE MI STESSE PRENDENDO IN GIRO, INVECE A QUANTO PARE E' PROPRIO VERO! A SUSY PIACCIONO LE RAGAZZE!
DOMANI CERCHERO' DI CHIARIRE LA SITUAZIONE CON LEI!


CIAO! SCUSATE IL RITARDO!!!
SUSY!
CIAO... SUSY... HAI UN MINUTO DI TEMPO DA DEDICARMI?
CIAO SARAH!
DEVO PARLARTI RIGUARDO A QUELLO CHE E' SUCCESSO IERI SERA...
PRIMA CHE TU INIZI A PARLARE VOLEVO SCUSARMI: TI HO BACIATO SENZA CHIEDERTI IL PERMESSO!
SCUSA!
PENSO CHE TU ABBIA FRAINTESO LE MIE PAROLE... IO TI VOGLIO BENE, MA COME AMICA! CREDEVO CHE TI FOSSI ANTIPATICA!
NON PREOCCUPARTI! NONOSTANTE QUELLO CHE E' SUCCESSO, NON CE L'HO CON TE!
FANTASTICO SARAH!!! SONO VERAMENTE FELICE!!! SCUSA SE SONO STATA SEMPRE SCORBUTICA CON TE! PER ORA MI ACCONTENTERO' DI ESSERE TUA AMICA!!!
PERO' NON MI ARRENDO!!! PRIMA O POI RIUSCIRO' A CONQUISTARE IL TUO CUORE!!! CIAO CIAO!!!
TAP
TAP
FLAP
?
CONTINUA...

IN TUTTE LE LIBRERIE SPECIALIZZATE E' FINALMENTE DISPONIBILE...

Card Captor Sakura © 1999, Clamp, Kodansha, NHK, NEP21
Pokémon © Nintendo, 1996 -1997 - 1998 - 1999, GAME FREAK - Creatures

...IL SECONDO VOLUME DI ACE SPECIAL

I FUMETTI LI TROVI DAPPERTUTTO, MA SOLO DA NOI TROVI ANCHE

- GIOCHI PSX E PC
- VIDEOCASSETTE
- GIOCHI DI RUOLO
- GADGECTS
- MATERIALE ORIGINALE D'IMPORTAZIONE GIAPPONESE
- CALENDARI
- POSTERS
- CD MUSICALI

Vuoi aprire una fumetteria e avere alle spalle una azienda esperta nel settore? Oppure ne hai già una e non sei soddisfatto dei risultati? R'N'C ti propone di entrare nella sua catena in franchising. Per informazioni tel. 0382.538274
Non rimanere da solo, entra in un gruppo forte!

ROCK'N'COMICS PAVIA
V.le C Battisti, 80 - Tel. 0382.538274

ROCK'N'COMICS SASSARI
Via G Masala, 2 - Tel. 079.2015068

ROCK'N'COMICS MILANO
Via Brentano, 2 - Tel. 02. 86995175

NON SCEGLIERE UN NEGOZIO QUALUNQUE. VAI DAI MIGLIORI!